SPELARENS HANDBOK



neoGames®

Spelarens handbok är ett tillbehör till Eon



FÖRORD

SPELARENS HANDBOK ÄR spelarnas bok! Den skall ligga på spelarnas sida av spelbordet, så att spelarna snabbt kan kolla upp saker och alltid har sitt referensverk inom räckhåll. Spelarens handbok är något av spelarens dörr till rollspelet Eon och spelvärlden Mundana.

Här finns beskrivningar av Mundanas raser och kulturer redan i rollpersonskapitlet, viktiga tabeller. checklistor för rollpersonsgenerering samt sammanfattningar av viktiga regler.

Här finns namnlistor över de flesta av Mundanas kända kulturer, utrustningslistor med vikter, artiklar om till exempel kläder, heraldik och husdjur, mängder med spelartips, ett kompletterande rollformulär samt godbitar som grupptabellen m.m. Din spelledare kommer att böna och be på sina bara knän för att få lägga vantarna på de fantastiska kartorna över Mundana…

Visionen med spelarens handbok är att den skall: 1) fungera som referens för spelaren, 2) höja tempot i spelet samt 3) avlasta spelledarens tunga börda. Det känns som om visionen kommer att verkliggöras. Spelarens handbok är sannerligen en spelarnas bok!

Besök gärna Neogames hemsida (www.neogames.se).

Författaren,
Göteborg, hösten 1999

SPELARENS HANDBOK

FÖRSTA TRYCKNINGEN, ISBN 91-8912802-8

http://www.neogames.se



PRODUKTION
Carl Johan *"Som en fullsugen mygga!"* Ström

KONSTRUKTION
Dan *"Ett välkommet avbrott i den trista vardagen…"* Johansson

MED HJÄLP AV
Marco *"Är det dags för 'send in the clowns' nu?"* Behrmann
Ola *"En snabb fråga bara!"* Nilsson
Carl Johan *"Jag känner mig som en jargisk byråkrat"* Ström
Krister *"Vilt viftande med en mullrande motorsåg"* Sundelin

TACK TILL
Samed "Mina gûrder måste jobba hårdare med citronkakan!" Salman

LAYOUT & REDIGERING
Dan *"En handfull klingande gulddubloner skulle inte sitta fel"* Johansson
Ola *"Schjysst!"* Nilsson
Carl Johan *"Jag bara provocerar er!!!"* Ström

ILLUSTRATIONER
John *"Vad ska folk tro om mig när de läser epiteten?"* Hellervik
Howard *"Merry Adventures"* Pyle

KARTOR
Carl Johan *"Vill du se mina händer nu eller?"* Ström

OMSLAGSBILD
Luis Royo

SPELTEST OCH KORREKTUR
Marco *"Skall vi äta semlor tills vi kräks?"* Behrmann
Gorm *"Det är inte alls omöjligt att jag missuppfattat reglerna"* Lind
Sara *"Gaifell går av innan Ivian går på…"* Lind
Torbjörn *"Jag ramlar hemskt gärna förbi kontoret!"* Lindblad
Roger *"När börjar kebabköttet leva?"* Lindström
Anton *"Blir jag rovriddare får jag mörkare kläder!"* Silverberg
Carl Johan *"Nu börjar det spåra ut…"* Ström
Andreas *"Vad var det för spel vi skulle testa nu igen?"* Sturesson
Krister *"Helt knas!"* Sundelin
Bill *"Skall man slå tärningar varje runda?"* Vedin
Elias *"Hejsan, du kanske kommer ihåg mig?"* Öjefelt

OMSLAGSREPRO
OmniGraf International

TRYCK
Q Press, Oskarshamn

INNEHÅLLSFÖRTECKNING











KAPITEL ETT

ROLLSPEL



Doften av rök och svett låg tung i det lilla båset. Sorlet från skänkrummet utanför och bardens falska stämma tycktes försvinna in ett töcken när Ben fördjupade sig i spelet. Korten var bra. Inte avgjort vinnande, men klart bra. Ben titta de upp från sin hand och granskade medspelarna med nollställt ansiktsuttryck.

Till vänster om Ben satt Rósina – Camards okrönta Ranchel-drottning. Hon var inte lika skicklig på broggin, det visste han. Dessutom kunde han skönja hur hon omedvetet bet sig själv i underläppen. Gulligt, men avslöjande.

Mittemot Ben satt Roge Caner. Ben såg honom inte som ett hot. Caner var inte någon skicklig spelare och han hade heller inte vett nog att fuska. Nu var Caner också så pass omtöcknad av alkoholen att han hade svårt att fokusera sin hand. En lätt match, alltså.

Med ökad spänning sneglade Ben åt höger för att granska en sällsynt prydlig sjöman. Sjömannen satt och småflinade åt sina kort. Tusan också! Det hade han gjort hela kvällen, vare sig han hade en vinnande hand eller satt med de uslaste korten. Ben kände frustrationen växa. Sjömannen hade presenterat sig som Jac, mer visste han inte om honom. Vad hade han för svagheter? Gick det att läsa hans ansikte?

Ben bestämde sig för att ta det säkra före det osäkra. Obemärkt lät han ett högt kort falla från sin rockärm, ner i handen. Så ja. Klart bättre!

Plötsligt slog sjömannen undan bordet så spelkorten yrde: ”Jaså! Vi har en fuskspelare här! Nu är det dags för dig att göra bekantskap med Camaviken – FRÅN NÄRA HÅLL!!!”

Ben fumlade efter sin kniv, men för sent. Sjömannen Jac tog tag i Bens krage, kostade på sig ett leende till Rósina och slet sedan iväg Ben ut ur spelbåset. Nu skulle Ben få simma!

INTRODUKTION

pelarens handbok är, som titeln säger, avsedd för dig som vill spela Eon. Spelarens handbok går igenom alla aspekter av spelet, från en grundläggande genomgång av vad ett rollspel är till skapandet av en rollperson och tips på hur man blir en duktig rollspelare.

Rollspelet Eon

Eon är ett rollspel, det vill säga ett spel där du spelar rollen av påhittad person – kanske en krigare, en magiker eller en äventyrare. Eftersom rollspel bygger på helt andra principer än vanliga sällskapsspel är dialogen mellan spelarna och förmågan att med sin fantasi föreställa sig en påhittad värld betydligt viktigare än att slå tärning och förflytta sig runt på en spelplan. En annan stor skillnad är att spelarna samarbetar mot ett gemensamt mål, i stället för att tävla mot varandra. En av deltagarna i rollspelet tar på sig uppgiften att presentera och tolka reglerna åt de övriga spelarna. Denna person kallas för ”spelledare” och är vanligen den person som äger spelet. Du och de övriga deltagarna - med undantag för spelledaren - kallas för ”spelare” och ni spelar var sin påhittad roll – en så kallad 'rollperson'. Vanligtvis är din rollperson en människa som ger sig ut på äventyr i en värld som spelledaren presenterar för dig och dina medspelare. Spelarna är i normala fall tre till fem till antalet.

Varje spelare har i spelet hand om en egen rollperson. Rollpersonen är ditt alter ego i spelledarens värld och du kan genom din rollperson påverka och ha inflytande i fantasivärlden Mundana. Innan spelet kan börja måste du, under spelledarens överinseende, skapa en rollperson. Mycket av nöjet med att spela rollspel ligger i att spela sin rollperson efter dennes beteende, livsmål och förmågor samt att samverka med de andra spelarnas rollpersoner. Rollpersonen bör beskrivas så noggrant som möjligt för att du skall veta hur rollpersonen beter sig och för att spelledaren skall veta hur kapabel rollpersonen är att utföra de eftersträvade handlingarna. All information om rollpersonen skriver du ner på ett speciellt papper, som kallas rollformulär. Här det finns plats att fylla i de olika egenskaper, färdigheter och utrustning som din rollperson har.

För att kunna göra rollspelet intressant och spännande måste en av deltagarna ta på sig rollen som spelledare. Spelledaren är den viktigaste deltagaren i spelet, men också den med störst ansvar för att spelet flyter smidigt. När rollpersoner skall ge sig ut på äventyr är det spelledarens uppgift att presentera en realistisk och spännande situation för spelarna. När det förekommer osäkerhet om din rollperson kommer att lyckas med en speciell handling så måste spelledaren avgöra om de lyckas eller ej.

För att avgöra denna typ av frågeställningar har spelledaren en mängd regler till hjälp. Som spelare behöver du egentligen inte kunna reglerna – det räcker med att spelledaren kan dem och förklarar hur de skall användas när det blir aktuellt. Det är naturligtvis bra om du kan de viktigaste delarna av reglerna, men antagligen kan du lära dig dessa under spelets gång. Även om en spelledare har en mängd regler så kan det ibland hända att spelledaren själv bestämmer vad som händer utan att använda de befintliga reglerna. Denna typ av improvisation är till för att spelet ska flyta smidigt och som spelare bör man vara beredd på detta.

Reglernas uppgift är att hjälpa spelledaren att döma rättvist när spelarnas rollpersoner försöker utföra svåra handlingar där utgången inte alltid är säker. Eons regelbok omfattar två olika typer av regler: regler för rollpersonsframtagning och regler för färdigheter, strid, magi och liknande. I Spelarens Handbok finns sammanfattningar av många regler som finns i regelboken.

Spelledaren bestämmer!

Som spelare är det viktigt att respektera sin spelledare. Han eller hon lägger ner mycket möda för att varje spelomgång skall vara så intressant och givande som möjligt – att respektera sin spelledare är därför det minsta man kan göra. Det går naturligtvis bra att framföra synpunkter till sin spelledare, men kom ihåg att spelledaren alltid har sista ordet.

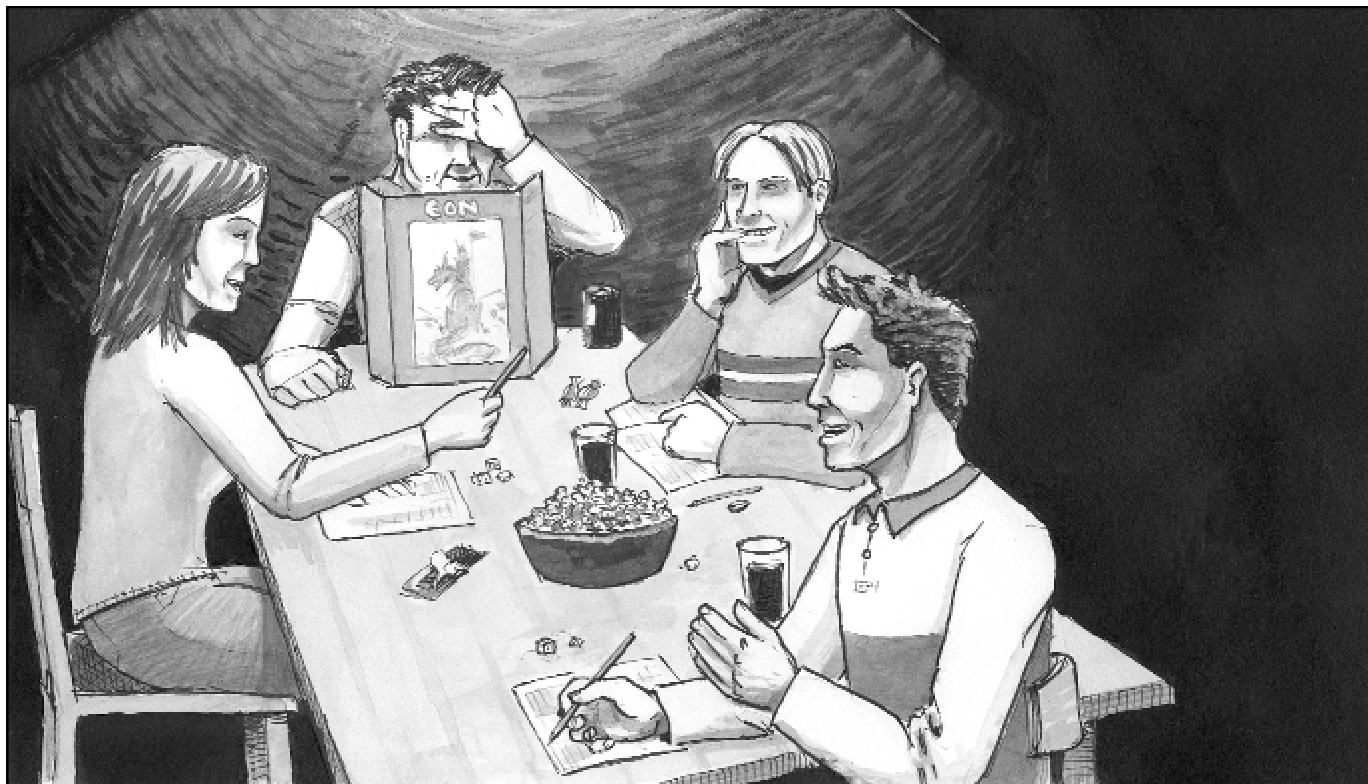
Äventyret

Situationen som din spelledare målar upp för dig och de andra spelarna tar ofta formen av ett spännande äventyr. Äventyret är nyckeln till en intressant rollspelsomgång och om spelledaren har ett omväxlande, utmanande och roligt äventyr kommer alla spelarna förmodligen ha stort utbyte av spelmötet. Hur ett äventyr är avsett att utveckla sig är spelledarens egna hemlighet. Ett äventyr som spelledaren har förberett består vanligen av grov planering vad som skall hända med rollpersonerna. Spelledaren kan göra presentationen enklare genom att i förväg göra färdigt kartor och skriva ned korta beskrivningar av de förekommande personerna, de platser som kan besökas samt viktigare saker som finns att finna. Spelledaren kommer förmodligen att försöka se till att din och de andra spelarnas rollpersoner lyckas ta sig igenom äventyret med alla dess faror och belöningar. Tänk bara på att det alltid finns en risk att din rollperson kan råka illa ut – ett äventyr helt utan motstånd eller faror blir nämligen lätt tråkigt och enformigt.

Spelarens utrustning

Som spelare behöver man inte speciellt många saker. Vad du behöver är: ett rollformulär, några tärningar, blyertspenna och radergummi. På rollformuläret skriver du ner all information om din rollperson. De tärningar du behöver för att spela Eon är två tiosidiga tärningar och fem eller fler sexsidiga tärningar. Den ena tiosidiga tärningen bör om möjligt ha en avvikande färg eller ha en extra nolla efter varje siffra (så att sidorna har följande tal: 00, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).

Tänk alltid på att ta med dig dessa saker själv. Det är inte säkert att spelledaren alltid kan låna ut dessa tillbehör och det är ganska nonchalant att strunta i att ta med sig dessa små, men användbara saker. Ta gärna med oskrivna pappersark. Övriga saker som kan underlätta, är miniräknare och tennfigurer.



Andra saker att tänka på innan spelmötet är att vara tillräckligt utvilad och helst inte för hungrig. Dessutom är det alltid bra att ta med sig ett gott humör. Om du är trött, hungrig eller uttråkad förstör du inte bara nöjet för dig själv utan också för spelledaren och de övriga spelarna som antagligen sett fram emot spelmötet med förväntan.

Tärningar och tärningskombinationer

I Eon används två olika typer av tärningar: sexsidiga och tiosidiga. För enkelhetens skull används förkortningarna T6 respektive T10 för de två olika tärningstyper. Bokstaven 'T' betyder 'tärning' och talet (6 eller 10) visar hur många sidor tärningen har. Ibland används också förkortningen T100 i reglerna – det är då frågan om två T10 som slås för att generera ett slumptal mellan 1 till 100. Detta sker genom att först slå en T10 som får representera tiotalssiffran och därefter ytterligare en T10 som blir entalssiffran. Obs! 00 betyder 100 och inte 0.

Om flera tärningar av samma sort skall slås och adderas ihop, så anger man antalet tärningar det rör sig om alldeles innan förkortningen för tärningens typ. Till exempel förkortas två sexsidiga tärningar till 2T6 och fem sexsidiga tärningar till 5T6.

När modifikationer skall läggas till eller dras bort från tärningsslaget skrivs detta genom att lägga till ett värde efter förkortningen för tärningsslaget. Om till exempel en sexsidig tärning skall slås och en modifikation på plus två skall läggas till resultatet, förkortas detta till 1T6+2.

Det obegränsade tärningsslaget skiljer sig från de övriga tärningsslagen genom att det inte har något högsta värde det kan utfalla med. Ett obegränsat tärningsslag slås alltid med sexsidiga tärningar och har bokstäverna 'Ob' i början för att markera att slaget är obegränsat. Exempel på obegränsade tärningsslag är Ob2T6 och Ob3T6. Det obegränsade tärningsslaget fungerar som ett vanligt tärningsslag, med det undantaget att varje tärning som utfaller med sex (6) tas bort och ersätts med två nya sexsidiga tärningar. Dessa två nya tärningar slås direkt och läggs till resultatet. Denna procedur upprepas tills alla tärningar är slagna och inga tärningar visar sex (6). Observera att alla nya tärningarna som eventuellt läggs till slaget (då en eller flera sexor har slagits) även de är obegränsade. I teorin kan man alltså slå hur många tärningar som helst och få hur höga resultat som helst – i praktiken är riktigt höga resultat sällsynta. Medelvärdet för Ob1T6 är 3,75.

Ibland används enkla matematiska formler för att beräkna ett värde. Formler ger ett nytt värde av ett eller flera andra. Värden i formler kan vara tal, tärningskombinationer eller attribut.

2T6–7	*Slå två T6 och dra ifrån sju.*
Ob3T6×10	*Slå Ob3T6 och multiplicera med tio.*
PSY–6+2T6	*Ta värdet av PSY, dra från 6 och lägg till resultatet från 2T6.*

1T100

Visar resultatet 40+2 = 42.

3T6

Visar resultatet 2+4+5 = 11.

Spelexempel

Det är fredagkväll och Jörgen, Anders, Linda och Jakob samlas kring köksbordet för att spela Eon. Efter att ha snackat av sig lite är det dags att ta itu med kvällens spännande äventyr. Äventyret började förra veckan och de fyra kompisarna skall nu fortsätta där de slutade. Jakob är spelledare och de övriga spelar följande roller:

Jörgen spelar Durkild av Första Vindens Ring, en lång, mager och tystlåten munk från Det Vita Klostret. Hans handlingar styrs av en vilja att vara god utan att blanda sig i andras affärer och framför allt av en enorm törst efter visdom.

Anders spelar Falgim Varg, en alltid munter och vänlig vildmarksman som är nöjd så länge han slipper svälta. Han kan det mesta om att jaga, fiska, spåra och överleva i skogen.

Linda spelar Ariona Rolvunn, en ung häxa i början av sin karriär. Hon har givit sig ut i världen för att pröva sina kunskaper i häxkonsten och är misstänksam mot de flesta.

Jakob tar till orda: ”Ni blev, som ni säkert minns, kontaktade av en oerhört fet man vid namn Ristos Marrack. Han erbjöd er en stor summa pengar om ni kunde hitta något åt honom. Kommer ni ihåg vad det var?”

”En nyckel av guld,” svarar Anders.

”Just det. Ni hade dessutom fått en osäker uppgift om att nyckeln kunde finnas i Helm. När vi slutade förra gången befann ni er i skogen en bit från vägen mellan Mirron och Helm. Det hade just börjat bli mörkt och ni stannade och för att slå läger. Det är där vi börjar idag. Ni befinner er i en lövskog som verkar mycket gammal. Vinden börjar tillta och de torra höstlöven rasslar. Den tidigare klara himlen har börjat fläckas av tunna gråa moln som jagar fram. Ni kan ana månen bortom trädkronorna, så solen har försvunnit i väster. Det börjar bli kyligt.”

”Jag börjar samla ihop ved till en eld,” säger Anders.

”Och jag utför min kvällsmeditation,” säger Jörgen.

”Under tiden undersöker jag om det finns några användbara örter vid lägerplatsen,” säger Linda.

Jakob slår några slag med sina tärningar och spelarna tittar oroligt på varandra.

”Anders och Jörgen, håll för öronen tills jag säger till. Såja. Hör ni något?”

”…”

”Bra. Linda, efter en stund hör du att någon går på vägen ni nyss lämnade,” meddelar Jakob.

”Falgim! Durkild! Hör ni?” viskar Linda.

”Nej, de hör inte. Falgim är någonstans i skogen och samlar ved och Durkild verkar vara försjunken i djup meditation,” säger Jakob. ”Nu stannar stegen och samtidigt kan du skymta en gestalt på vägen. Du hör ett väsande ljud.”

”Jag gömmer mig. Vad låter det som?” undrar Linda.

”Hur bra hörsel har du?” frågar Jakob.

”12”, svarar Linda.

Jakob slår med tärningarna och meddelar ”Det låter ungefär som när en hund vädrar efter något, men mycket mer högljutt. Du anar lite oråd.”

Jakob viftar med händerna och ger Anders tecken att lyssna.

”Anders, du kommer tillbaka med famnen full av ved för ett par timmars sparsamt eldande. Durkild står… ”.

Jakob tecknar till Jörgen att sluta hålla för öronen. ”Kan du beskriva vad du gör Jörgen?”.

”Jag står med armarna korsade över bröstet och höjt huvud. Ögonen är slutna,” säger Jörgen.

”Tack. Du kan hålla för öronen en stund till,” säger Jakob och fortsätter ”...och Ariona ligger och trycker bakom ett träd. Det verkar stå en person på vägen.”

”Vad gör du Ariona?” frågar Anders och ser förvånad ut.

”Schhhh!!” väser Linda.

”Vadå?” undrar Anders. ”Så att jag inte väcker Durkild eller?”

”Ni ser att gestalten vid vägen börjar gå i riktning mot er. Avståndet är ungefär 25 meter” berättar Jakob.

”Dåre!” morrar Linda till Anders. ”Först kände han oss på lukten och sedan kom du hit och ropade och skrattade så att han helt säkert skulle upptäcka oss!”

”Det gör väl inget?” tycker Anders. ”Det är väl bara en vandringsman som vill värma sig vid vår lägereld. Se här! Jag har hittat torr furuved. Det räcker…”

”Tyst! Din byfåne! Kan du inte vara tyst? Jag tror att det är en tirak,” väser Linda.

Jakob släpper in Jörgen i handlingen igen. ”Din meditation är avklarad. Men något känns fel. Vindarna viskade till dig om en annalkande ondska. I samma ögonblick som du öppnar ögonen känner du Arachnas närvaro.”

”Arachna!? Kan jag lokalisera närvaron?” undrar Jörgen med ett ansiktsuttryck som får Linda och Anders - som inte vet vad Arachna är för något - att frukta det värsta.

”Ja. En gestalt kommer gående mot er genom skogen, och den fullkomligt utstrålar Arachnas ondska,” svarar Jakob och ler elakt. ”Nu vill jag veta vad ni gör”.

”Jag backar mot vår utrustning och tar fram min yxa,” säger Linda.

”Jag håller hårt i vedyxan,” säger Anders.

”Och jag står kvar där jag står,” säger Jörgen.

”Ok. Gestalten kommer fram mot er. Den verkar helt ignorera Falgim och Ariona och stannar ett par metar framför Durkild. Han verkar mycket kraftigt byggd, men ni ser inga vapen. Gestalten tar till orda med en fruktansvärt djup röst: ”Ge mig guldnyckeln, munk!”. Vad gör du?”

Här lämnar vi spelarna och deras rollpersoner åt deras öde...



Chans och svårighet

För att avgöra hur svårt något är används begreppet ’chans’. Detta begrepp visar hur stor utsikten är att lyckas med en handling. Den är alltid ett heltalsvärde, där ett högt värde innebär stor chans att lyckas och ett lågt värde innebär en liten chans att lyckas. I normala fall varierar chanser mellan 3 och 18, men högre chanser kan förekomma. Ett typiskt exempel på en chans är färdighetschansen – ett värde som beskriver hur bra en viss färdighet är.

Chansens motsats är svårigheten. Den visar hur svår en handling är att utföra. Svårigheter beskrivs med hjälp av en visst antal obegränsade sexsidiga tärningar. Ju fler tärningar desto svårare är det att lyckas. En normal nivå på en svårighet är Ob3T6, men även Ob2T6 och Ob4T6 är vanliga.

Chansen och Svårigheten används båda när du skall avgöra om din rollperson lyckas med en viss handling. Chansen ställs då mot Svårigheten. Om du slår lägre eller lika med chansen med alla svårighetslagets tärningar så har din rollperson lyckats med handlingen. Slår du över chansen har handlingen misslyckats. En specialregel är att om du slår det minsta möjliga (samtliga tärningar i slaget visar ett) så lyckas rollpersonen automatiskt. I de flesta fall är det du som spelare som slår svårighetsslagen för din rollperson, men i vissa fall, exempelvis då spelledaren inte vill att spelarna skall få veta svårigheten, kan det hända att spelledaren slår svårighetsslaget för din rollperson.

Svårighet	Benämning på svårighetsslaget
Ob1T6	Mycket lätt slag
Ob2T6	Lätt slag
Ob3T6	Normal slag
Ob4T6	Svårt slag
Ob5T6	Mycket svårt slag

Tabell SH-1: Grundläggande svårighetsslag.

Effekt

Förutom att avgöra om handlingen lyckades eller ej, så är man ibland intresserad av att veta hur bra eller dåligt det gick. Detta kallas för handlingens effekt. Är effekten av mindre betydelse ska du hoppa över att räkna ut den för att få upp farten på spelet.

Effekten av handling är lika med skillnaden mellan chansen och svårighetsslagets resultat.

Perfekt genomförd handling

En handling är perfekt genomförd om båda av följande villkor uppfylls (observera att det inte räcker med att bara ett av villkoren uppfylls):

(1) Alla tärningarna utfaller med ’1’, med undantag för högst en tärning (gäller innan eventuella Ob-omslag). Om tärningsslaget bara består av en tärning gäller att tärningen skall utfalla med ’1’, ’2’ eller ’3’.

(2) Svårighetsslaget blev lägre än eller lika med chansen att lyckas (lyckat slag).

Om svårighetsslaget misslyckas, trots att det första villkoret (1) uppfylls, så blir det visserligen ingen perfekt genomförd handling, men handlingen räknas ändå som lyckad. Ett perfekt slag överträffar alltid ett icke-perfekt motståndsslag, även om effekten är mindre. Vad ett perfekt slag innebär bestämmer din spelledare.

Fummel

En handling är fumlad om båda av följande villkor uppfylls:

(1) Två eller fler tärningar utfaller med ’6’ vid det första tärningsslaget (innan eventuella Ob-omslag).

(2) Svårighetsslaget blir högre än färdighetschansen (med andra ord: ett misslyckat slag).

Du slår alltså först det angivna antalet tärningar. Utfaller två eller fler tärningar med ’6’ med en gång (innan eventuella Ob-omslag), så finns möjligheten att slaget är fumlat. Slå om sexorna som vanligt och räkna ut den totala summan. Är summan över färdighetschansen så har man fumlat, annars räknas slaget som ett vanligt misslyckande. Fummel har speciella följder som din spelledare bestämmer.

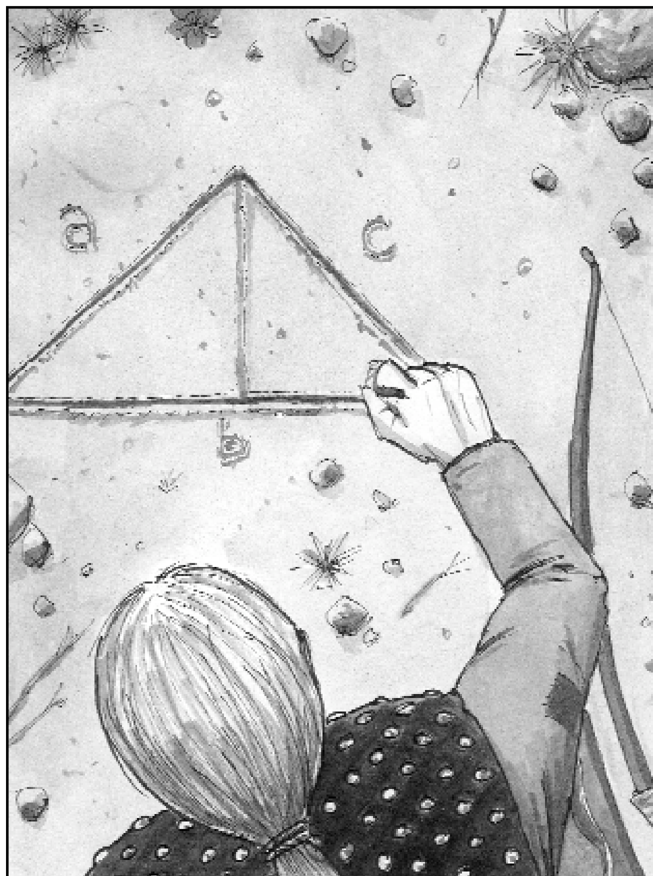
Aktivt motstånd och relativ effekt

När din rollperson utför en handling som strävar att motverka någon annans handling, säger man att handlingen har aktivt motstånd. För att utröna om man lyckas eller ej, måste man slå ett svårighetsslag för varje part. Den som får högst effekt har

lyckats övervinna den andres motstånd och vinner därför det aktiva motståndsslaget. Svårigheten för motståndsslaget bedöms från fall till fall av spelledaren. Spelledaren kan låta de två motståndarna slå olika svårighetsslag beroende på hur svårt det är för dem att lyckas.

Den relativa effekten för den som lyckas är lika med skillnaden mellan den vinnande effekten och den förlorande effekt. Alltså: Relativ effekt = Vinnande effekt – Förlorande effekt. Reglerna för perfekt genomförd handling och fummel kan användas på normalt sätt, för varje sida individuellt.

Ett annat fall av aktivt motstånd är när din rollperson redan tidigare har utfört en handling, som senare motarbetas av en annan person. Som exempel kan din rollpersonen klätt ut sig till någon annan och de som känner den som rollpersonen har klätt ut sig till försöker senare genomskåda rollpersonens förklädnad. I sådana fall kan rollpersonen göra det svårare för motståndaren, genom att lägga till ett antal frivilliga svårighetsgrader till sitt slag. Lyckas rollpersonen trots detta, så tvingas den som vid ett senare skede försöker genomskåda rollpersonen att lägga till samma antal svårighetsgrader till sina slag.



Avrundning

Vid avrundning till heltal avrundas alla decimaldelar nedåt (detta kallas trunkering). Exempelvis avrundas både 2,5 och 2,8 nedåt till 2. Denna avrundningsregel gäller i de flesta fall.

Förkortningar

1H	Enhandsfattning
2H	Tvåhandsfattning
2X	Endast tvåhandsfattning
[B]	BIL/2
BIL	Bildning
BRYT	Brytvärde
B×	Blödningstakts-multipel
cm	Centimeter
d	Denar (jargiskt silvermynt)
FÖR	Förflyttning
g	Gram
H	Huggskada
h	Timme
HÖR	Hörsel
K	Krosskada
kg	Kilogram
km	Kilometer
kvm	kvadratmeter
m	Meter
min	Minut
Ob	Obegränsad
Ob1T6	Obegränsad sexsidig tärning
[P]	PSY/2
PER	Personlighet
[PP]	(PER+PSY)/4
[PS]	(PSY+SYN)/4
PSY	Psyke
[R]	RÖR/2
RP	Rollperson
[RP]	(RÖR+PSY)/4
RÖR	Rörlighet
S	Stickskada
SI	Snabbhetsindex
SL	Spelledare
SLP	Spelledarperson
STY	Styrka
STYK	Styrkekrav
S×	Smärt-multipel
SYN	Syn
[T]	TÅL/2
T10	Tiosidig tärning
T100	Procentslag
T6	Sexsidig tärning
T×	Trauma-multipel
TÅL	Tålighet
UK	Utmattningskolumner
VIL	Viljestyrka
VINIT	Vinna INITiativvärde

() Parenteser används i formler och för kommentarer
[] Hakparenteser används för att ange grundchanser och för att ange att en regel är frivillig.
<> Vinkelparenteser används för att markera att en term skall ersättas med en annan term.
| Ett rakt streck skiljer saker som är alternativ till varandra (ett och bara ett alternativ får väljas).
* Används för att markera en fotnot.

KAPITEL TVÅ

SPELARTIPS



SOLDIERN FLÖG FRAM över fältet i fyrsprång. Det röda schabraket fladdrade i vinden och Gaifell kände sig oerhört levande där han klamrade sig fast vid hästens man. Han kände sig nästan som en riktig riddare.

”Nej! Inte så!” Gaifell hörde herr Ivians röst som genom ett dunkel. Den unge väpnaren slet i tyglarna och fick till sist den stora soldiern att avstanna sin galopp. Med huvudet moloket sänkt skrittade Gaifell tillbaka till sin lärare för att ta emot ännu en åthutning.

”Din sits är alldeles för trotsig, junker Gaifell. Vad tror du skulle hända om hästen bestämde sig för att stanna, eller varför inte stegra sig?” Gaifell teg. Han visste bättre än att avbryta herr Ivians retoriska resonemang. ”Det skall jag tala om för dig, junker Gaifell. Du skulle flyga i en vid båge framåt, slå din näsa blodig och se stjärnor för din inre blick. Din sits måste bli mjukare. Se nu på mig.”

Den rustningsklädde riddaren svingade sig vigt upp i sadeln och manade på hästen i galopp. Med lätta rörelser i tyglarna fick han hästen att ryckvis kasta sig åt sidorna – herr Ivian satt säkert kvar i sadeln tros hästens krumsprång. När han så småningom höll in soldiern i skritt och vände gjorde Gaifell sig redo för ännu en tillrättavisning. ”Så, junker Gaifell. Sitt upp.”

Den unge väpnaren tittade ner i marken: ”Men… herr Ivian, min bakdel ömmar. Kan jag inte få…”

”Lappri, lappri, junker Gaifell. Du måste lära dig grunderna. Seså, upp i sadeln nu…”

PRAKTISKA DETALJER

Innan man ger sig i kast med själva rollspelandet kan det vara bra att förbereda sig på olika sätt. Detta innefattar till exempel konkreta förberedelser som att skapa en rollperson, tillverka namnskyltar och läsa in sig på sin rollperson. Efter spelets slut måste man dessutom ta itu med städning av spelytan – det är ingalunda spelledarens uppgift att ensam hålla snyggt.

Rollpersonen

Det är inget fel i att optimera sin rollperson, så länge det inte rubbar balansen eller förstör stämningen. När man skapar sin rollperson bör man därför försöka undvika den extrema varianten av så kallad 'power-gaming'.

En 'power-gamer' väljer den ras som ger bäst bonus på grundegenskaperna, väljer alltid det vapen som gör mest skada, försöker utnyttja kryphål i reglerna (och är aldrig sen att gnälla på spelledaren om han modifierar på desamma för att förhindra sådant). Vidare så väljer en 'power-gamer' alltid de färdigheter som skänker mest fördelar, även om de är helt ologiska med tanke på rollpersonens ras eller yrke och så vidare. Tävlingen mot spelledaren och de andra spelarna är det viktigaste.

Exempel:

Malin håller på att skapa en rollperson. Hon har tjatat på spelledaren att få använda de bästa framslagningsmetoderna och utnyttjat varenda regel som ger henne fördelar. Nu är det dags att köpa utrustning.

"Jag har räknat lite grann och kommit fram till att jag precis har råd till ett slagsvärd, en stor rundsköld och en ringbrynja. Lyckligtvis var jag förutseende och läste i vapenkapitlet för att se hur hög styrka Xandra Drakdräperskan behövde för att kunna svinga svärdet i en hand."

"Men ska du inte köpa någon annan utrustning än bara vapen, eller åtminstone spara lite pengar så att du kan proviantera när äventyret börjar?"

"Ha! Äventyret heter ju 'Ulvarnas natt'. Jag tror knappast Xandra behöver någon proviant för en natt. Dessutom kan hon ju alltid råna någon bondlurk."

"Men hade inte Xandra 13 i heder?"

"Åh, vad du tjatar! Jag får väl ändra värdet till 5 då. Som om någon skulle bry sig. Är du nöjd nu!?"

"Suck…"

"Åh, vad gnäller du för!? Jag följer ju bara reglerna!!!"

Var förberedd

När man springer till ett spelmöte har man inte så mycket att tänka på. Det enda man behöver komma ihåg är tärningar, papper, penna, suddgummi, tiden och rollformuläret. De två sista är rätt viktiga. Det är irriterande att sitta och vänta på andra spelare som inte kan komma i tid. Visserligen kan man ju sitta och snacka skit under tiden, men om man nu vill snacka skit bör man komma i förväg istället och prata före spelmötet.

Om man inte har någon möjlighet att undvika att komma för sent så bör man ringa i förväg och meddela detta, så slipper de andra spelarna sitta och sura över att man är sen.

Det händer ibland att spelare glömmer sina rollformulär. Det är i så fall bra att ha en kopia av rollformuläret hemma hos spelledaren, bara utifall att man råkar ha bråttom. Alternativt kan man lämna alla rollformulär på samma ställe, till exempel hos spelledaren, så ansvarar han för dem.

Kom gärna överens i förväg om vem som skall ta med vad. Spelledaren kanske håller med tärningar om spelarna tar med egna pennor eller anteckningspapper.

En bra idé är att plocka med sig något att dricka och något tilltugg av något slag. Chips och dricka är vanligt, kaffe och te är populärt i vissa kretsar och några föredrar att plocka med sig en pizza. Obskyra varianter av tilltugg förekommer också – vid ett par tillfällen då spelares födelsedagar sammanfaller med spelmötet har det serverats tårta!

Tänk på att dylika drycker och tilltugg ofta kan användas som muta till spelledaren. Även om han medvetet inte ger några fördelar på grund av mutor kan det mycket väl hända att han gör det omedvetet, särskilt om man som spelare inte ber om några favörer utan bara bjuder...

Namnskylt

För att undvika att en rollperson tilltalas med spelarens namn bör man sätta en namnskylt med sin rollpersons namn framför sig, eller i alla fall skriva upp på en lätt tillgänglig lapp vad övriga rollpersoner heter.

Namnskyltar är enkla att tillverka – tag ett kraftigare papper, ungefär i A6-storlek (en fjärdedels A4) och vik det på mitten halvvägs in på långsidan. Skriv rollpersonens namn med stora och tydliga bokstäver på båda sidor. Det räcker med tilltalsnamnet. Använd en bred svart eller röd tuschpenna för detta – en 0,5 mm blyerts duger inte, då man inte ser texten från andra sidan spelbordet.

Tärningar

Spelare bör ta med sina egna tärningar. De flesta rollspelare är nämligen väldigt restriktiva med att låna ut tärningar. Denna restriktion kan bero på flera olika saker – att man är rädd för att bli av med dem är en vanlig anledning, men det finns även skrockfulla spelare som anser att om man lånar ut sina tärningar för de otur med sig när man får tillbaks dem, eller inser att man inte har tur med någon annans tärningar. Skrocken behöver inte vara medveten – tvärtom är den ofta undermedveten, men den finns ofta där. Det finns också de som 'vet' hur sina tärningar uppför sig och därför vill behålla dem för att kunna 'utnyttja' dem.

För att snabba upp spelandet bör man finna en metod att snabbt räkna ihop sexsidiga tärningar, så att man slipper att vänta på viktiga värden. Ett tips är att räkna ihop tärningar i grupper

med värdet 5 eller 10. Två femgrupper blir en tiogrupp. Gå så långt som möjligt med ihopräknandet. Det som inte passar in i fem- eller tiogrupper läggs på på slutet. Lägg på eventuella modifikationer sist.

Gör gärna hopgrupperandet fysiskt med tärningarna – skrapa ihop en femgrupp med till exempel en etta och en fyra, skrapa dit en femma också så har man en tiogrupp. Då de obegränsade slagen aldrig innehåller sexor innebär det att det är enkelt och smidigt att skrapa ihop fem- och tiogrupper.

Exempel:

Vid ett hejdlöst högt slag för skada (Ob3T6+2) stannade tärningarna på 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 5 och 5, med en +2-modifikation på slutet. Dessa grupperades så här:

Två plus tre blir fem. Upprepas en gång till – en tiogrupp.

Två femmor blir en tiogrupp. Upprepas en gång till – två tiogrupper från femmorna.

Kvar är nu en etta, en fyra och en fyra till, samt en modifikation på +2. Tänker man efter kan man kombinera +2-modifikationen och fyrorna till en tiogrupp. Då har man fyra tiogrupper och en etta – slaget blir 41. Annars kan man lägga ihop 4+4+1 och få 9. Nio plus tre tiogrupper blir 39. Lägg på +2-modifikationen – slaget blir 41.

Detta går betydligt fortare än att räkna 1+2+2+3+3+4+4+5+5+5+5+2=41.

Behärska rollpersonen

Det är mycket viktigt att som spelare läsa in sig ordentligt på sin rollperson. Hur ser rollpersonen egentligen ut? Vilka färdigheter besitter han? Hur reagerar han i olika situationer, sett utifrån hans karaktärsdrag? Att läsa in sig på rollpersonen är förstås allra viktigast i början, när rollpersonen är helt ny, men även en spelare som spelat samma rollperson ett längre tag kan vinna en hel del på att gå igenom sitt rollformulär lite då och då.

Den kanske vanligaste fadäsen som kan inträffa om man inte behärskar sin rollperson är förmodligen då spelaren försöker använda en obefintlig färdighet.

Exempel:

En rollperson står vid stranden av en strid flod. På andra sidan floden ser han hur hans älskade kidnappas av den onde stormannen Zeb Svartmuske. Stormannen hivar upp älsklingen på sin häst och piskar riddjuret till att galoppera.

”Jag kastar mig i vattnet. Den busen skall inte få komma undan.”

”Okej, vad har du för färdighetschans i Simma?”

”Öh… var står det någonstans?”

”På baksidan av formuläret – uppe till höger under övriga färdigheter”

”Jag hittar den inte…”

”Sorry, då kan du tydligen inte simma. Den strida floden tar tag i dig och sveper med dig. På några sekunder hamnar du under vattnet. Vill du försöka hålla andan?”

”Men, men…”

”Inga men! Här gäller det att handla snabbt! Dina lungor fylls med vatten och…”

”Men jag visste ju inte att jag inte kunde simma!!!”

”Lessen grabben! Nu ska vi se… anteckna Ob1T6 poäng Trauma och Ob2T6 poäng Smärta!”

Behärska reglerna

Som spelare behöver man egentligen inte känna till några regler förutom de mest grundläggande – spelledaren sköter regeldelen och guida sina spelare allteftersom nya regler måste tillämpas. Det skadar dock inte om spelaren läser in sig på de reglerna om till exempel strid och skador. Alla de vanligaste reglerna finns sammanfattade i kapitel fyra i den här boken.

Att kunna reglerna drar upp tempot i spelet. Istället för att spelledaren måste förklara reglerna kan spelaren själv göra de nödvändiga slagen, utan att spelledaren måste förklara vilka slag som skall slås när. En annan aspekt av att kunna reglerna är att man kan få en bättre realism i sin rollpersons handlande och att man bättre kan förstå hur bra eller dålig rollpersonen faktiskt är på olika saker. När man granskar rollformuläret bör man ställa sig frågan: Vad motsvarar värdena på rollformuläret? Om man bara har kunskap om de mest vitala delarna av rollspelet kan man i bästa fall se om rollpersonen är bra (markeras oftast med höga värden i Eon) eller dålig (markeras oftast med låga värden i Eon) – men inte hur bra eller dålig. För att få svar på frågan hur måste man behärska fler regler än bara de grundläggande.

Exempel:

Vi tar återigen exemplet med rollpersonen som skall simma över floden för att rädda sin älskade. Den här rollpersonen besitter faktiskt färdigheten Simma till färdighetschans 10. Hur bra är han på att simma? Kan han ta sig över en strid flod? För att få reda på detta måste man veta hur färdigheten Simma fungerar. En titt i regelboken säger att svårigheten i grund är mycket lätt (Ob1T6) men att svårigheten ökar med en nivå per försvårande omständighet. Floden är strid, så svårigheten blir lätt (Ob2T6) i det här fallet. Rollpersonen har alltså en ganska god chans att klara simturen. Ett alternativ är förstås att helt enkelt fråga spelledaren hur svårt det är att simma över floden. Det är dock inte säkert att spelledaren vill svara på detta. Vissa spelledare brukar vara lite sadistiska när det gäller rollpersonens risktaganden.

Städning

En sista praktisk detalj är städningen. Klotterpapper, pennstumpar och rester av suddgummin är ofta en vanlig syn på (och under) spelbordet liksom godispapper, tomma läskburkar, bananskal och äppelskrottar. Efter varje speltillfälle bör alla, spelare som spelledare, hjälpas åt att städa undan allt skräp. Se bara till så att inga viktiga anteckningslappar eller tärningar följer med ner i sophinken.

Den som är snäll och ställer upp med en plats att spela på bör visas lite uppskattning. Förutom att ni hjälper honom eller henne att städa upp: köp en godispåse någon gång. Om ni använder morsans kök, så kan ni gott tacka henne för att ni fått använda det som spelplats. Var föredömen!

SPELARTIPS

Många spelare sitter och tar emot berättelsen som om de satt framför videon och slöglodde. Andra är på tok för aktiva och gör det därmed ganska tråkigt för andra, inte lika aktiva spelare (de har dessutom en tendens att förstöra för spelledaren). En tredje grupp slår ihjäl allting som rör på sig plus lite till, och en fjärde grupp är de som är jättepetiga med regler. Spelare av dessa kategorier är i längden rätt tröttande. Meningen med den här texten är att ge spelaren en massa goda tips om hur man rollspelar.

Respektera spelledaren

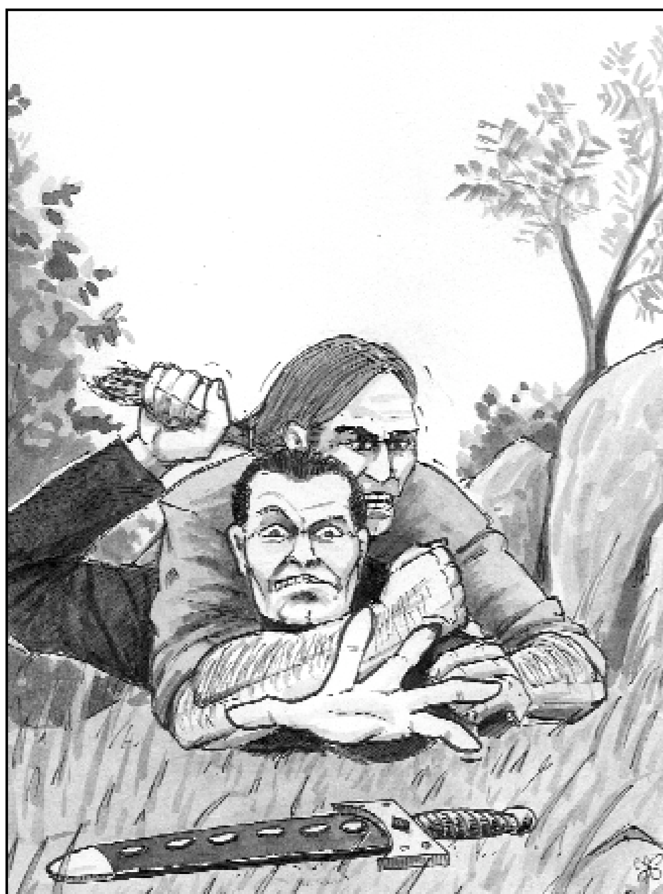
Spelledaren har alltid sista ordet. Detta är något som man som spelare måste respektera. Man behöver inte lyda hans minsta vink. Spelledaren i sig är ingen fiende eller motspelare – några av hans spelledarpersoner kan mycket väl vara det, liksom några andra spelledarpersoner kan vara rollpersonernas allierade. Kort sagt, spelledaren är en berättare och en medspelare.

Låt bli att avbryta spelledaren under yrkesutövandet. Att förmedla en bild eller en stämning är ett svårt jobb och det blir inte lättare om man avbryter hela tiden.

Respektera medspelarna

En sak är säker – medspelare hatar när man avsiktligt ger sig in för att sätta käppar i hjulet för dem. Om man misstänker att ens rollperson har en personlighet som kommer att resultera i att man förråder eller till och med dödar andra rollpersoner så bör man bygga om rollpersonens personlighet.

Detta ska inte tolkas att alla rollpersoner bör vara äckligt snälla hjältar och goda kamrater – tvärtom är det bara kul om det existerar lite slitningar mellan rollpersonerna och det brukar dessutom främja gott rollspel. Däremot bör man undvika att skapa en rollperson som blir eller är övriga rollpersoners fiende.



Kom ihåg att rollspel bygger på samarbete!

Försök gärna hitta en koppling till de andra rollpersonerna när dessa skapas. De kanske kommer från samma område, tjänstgjort i samma kompani eller jagas av samma fiende. Om man gör detta får man ett skäl att stå ut med det eviga käbblet mellan rollpersonerna och sammanhållningen i gruppen blir bättre. Använd gärna grupptabellen (tabell SH-25) på sidan 36–37.

Fokusera på spelet

När man spelar Eon bör man koncentrera sig på själva spelet. Det är mycket störande om man som spelare mitt i en spännande situation frågar om det var någon som såg matchen i söndags eller om någon vill hänga med på bio imorgon. Allt prat som inte rör spelet bör göras före eller efter spelomgången eller under en mat- eller fikarast.

Fuska inte

Kommentarer är egentligen överflödiga. En spelare som fuskar är ingen riktig spelare. Han är den värsta sortens hyggelmonster och bör inte vänta sig någon nåd om medspelarna eller spelledaren kommer på honom.

Fusk från en spelares sida förstör för spelledaren, de andra spelarna och faktiskt även för spelaren själv – fusk gör i längden rollspelet väldigt tråkigt och förutsebart.

Hav förtröstan i att många spelledare inte kommer att låta ett enda tärningsslag förstöra ett dittills mycket trevligt och välspelat äventyr. Därmed inte sagt att spelledaren kommer att låta dig slå om några tärningsslag. Däremot kanske han kan mildra effekten av det oturliga slaget. Räkna dock med att din rollperson faktiskt kan misslyckas – rejält. Det är en del av spelet att misslyckas ibland. Om man aldrig misslyckas njuter man inte lika mycket av de gånger man lyckas.

Anteckna viktig information

Det borde vara lag på att spelare för anteckningar. Spelledare hatar när spelare inte kommer ihåg något (och medspelare hatar denna situation också). För att undvika detta bör man skriva minnesanteckningar, för att göra det lättare vid framtida konversationer.

Om spelare inte för anteckningar tenderar de att förlita sig på spelledarens goda minne och därigenom få stöd. Detta stör naturligtvis flytet i spelet, vilket ofta leder till en irriterad spel-

ledare vilket i sin tur leder till motgångar eller i värsta fall döden för rollpersonerna.

Exempel:

En rollperson tar in på ett värdshus i staden Firina. Värdshusvärdinnan presenterar sig, sina förhållningsregler och rummet. När han är färdiginstallerad i rummet kommer han ner till skänkstugan igen.

"Jag haffar tag i den där tjommen."

"Tjommen!?"

"Ja, värdshusvärdinnan, vad hon nu hette..."

"Jasså, fröken Sina! Sina tycker inte om att kallas för 'tjomme' så hon ignorerar dig fullständigt och flörtar med en av de andra gästerna istället, en stor och stark legosoldat med massor med muskler. Legosoldaten tittar elakt på dig, säger 'Va're nå't du ville, pysen?' och skrattar rått. Fröken Sina ignorerar dig helt och hållet."

"Men jag kom ju inte ihåg vad hon hette..."

"Skriv upp det då, så du kommer ihåg det nästa gång."

Det fungerade faktiskt. Spelaren skrev i fortsättningen upp alla namn på platser och personer.

En variant på anteckningslapparna är journalen eller dagboken. Om någon (eller några) av spelarna känner sig manande kan man faktiskt föra dagbok över rollpersonernas äventyr. Dagboken fungerar utmärkt som uppslagsbok över rollpersonernas tidigare förehavanden. Man kan på ett enkelt sätt skapa stämning genom att börja varje spelsession med att läsa högt ur dagboken om vad som hände under förra speltillfället. Spelarna kommer rakt in i historien, nästan som om tiden stått stilla sedan förra speltillfället.

En dagbok kan också ha ett stort nostalgiskt värde. Spelarna kan slå upp vad som hände deras rollpersoner förra året eller förrförra året och minnas underbara spelstunder eller riktiga praktfiaskon som går att skratta åt i efterhand. Den som skall skriva dagboken bör ha god kontroll över det svenska språket – i annat fall blir läsupplevelsen inte särskilt bra.

Rita kartor

Ett bra sätt att hålla ordning på hur spelmiljön ser ut är att rita kartor. Ibland har spelledaren färdiga kartor som han delar ut till spelarna, men ofta saknas kartor helt och hållet.

Petiga spelledare tillåter inte att spelarna ritar kartor såvida inte deras rollpersoner bär med sig till exempel en fjäderpenna och pergament. Om man är osäker är det alltid säkrast att fråga sin spelledare innan man börjar spela huruvida kartritning är okej eller inte.

Var kreativ

Om ens rollperson inte har något bättre för sig så hitta på något. Om man är i en främmande stad eller by kan det vara en idé att utforska den, fråga runt lite och fylla på förråden. Prata med lokalbefolkningen och kom ihåg att man sällan får reda på någonting om man inte frågar.

Hemliga lappar

All konversation mellan spelare och spelledare som är privat bör föras privat. Spelledaren kan föra ett personligt samtal med spelaren i ett annat rum. Man kan också skicka lappar.

Alla lappar som skickas över spelbordet är privata och om inte avsändaren går med på det ska de stanna hos mottagaren. De mest hemliga är de mellan spelare och spelledare. Dessa innehåller ofta viktig information om något som rollpersonen gör (från spelare till spelledare) eller uppfattar eller vet (från spelledare till spelare).

Diskussioner som inte har med rollspelet att göra bör föras via lappar. Det kan gälla sådana saker som vilken pizza som ska hämtas vid pausen, vad man vill ha att dricka, när 'Rederiet' börjar och så vidare.

Här listas ett antal exempel på lappar:

- Trollkarlen vill skydda sina tillhörigheter: "Jag lägger en stasis innehållande en eldeffekt på min ryggsäck (2 filament i varje – Ob2T6 i skada om någon annan än jag rör den)."
- Rollpersonen gör något i lönndom för de andra spelarna: "Så fort de andra tittar bort tar jag chansen att flirta med damen i den blå klänningen".
- Spelaren främjar paranoia hos övriga spelare: "Detta är en lapp."
- En rollperson ligger medvetslös och spelaren passar på att proviantera: "Sticker och handlar. Nån som ska ha nåt?"
- Spelaren är osäker på reglerna men vill inte förstöra den stämning spelledaren byggt upp genom att börja diskutera regler: "Vilken blir svårighetsökningen om jag attackerar båda skurkarna?"

Sådana här kreativiteter kan dock leda till problem. Se bara på vad som hände stackars Merry när han gick ut från värdshuset i Brie för en nypa frisk luft – hux flux hade han två nazgûler väsande i nacken. Därmed är inte sagt att man inte bör ge sig ut på dylika strövtåg, utan bara att man som spelare ska vara beredd på att ens rollperson kan råka ut för trubbel. Trots allt är problemlösning en kreativ sysselsättning.

Skapa situationer

Om man har en idé om en händelse som kan drabba ens rollperson kan man ringa spelledaren i förväg, dra honom till rummet bredvid eller skicka en lapp, där man beskriver händelsen och begär att man får genomföra det eller att spelledaren genomför det åt en. Man ska inte komma med idiotiska förslag som att vinna ett grevskap på kortspel, men mindre ambitiösa projekt, till exempel att bli bestulen av en ficktjuv, jaga och fånga honom och därmed få en tjänare och en kontakt till tjuvgillet (och eventuellt några nya vänner och fiender) är helt acceptabelt. Uppta dock inte allt för mycket tid, utan låt

andra spelare hitta på lite situationer med. Eller ännu bättre, försätt de passiva spelarna i nya situationer.

Interna gräl

Några av de roligaste rollspelsupplevelserna beror ofta på internt käbbel mellan rollpersonerna – dock inte mellan spelarna. Ofta hamnar allt annat i bakgrunden för ett riktigt uppfriskande gräl.

Man bör vara försiktig med gräl – rollpersoner med stark heder (riddare, sturska barbarer och så vidare) eller med kort stubin (de flesta trollkarlar) har en tendens att slå tillbaka först, vilket med tanke på Eons regler kan vara mer än dödligt.

En spelare vars rollperson gång på gång tvingas vika sig för andra rollpersoners starka karaktär eller som till och med förlorar sin rollperson på grund av andra rollpersoners handlande kan lätt bli sur. Med all rätt dessutom. Om 'interna gräl' går för långt är det faktiskt risk att bråket sprider sig från rollpersonerna till respektive spelare. Det är spelarnas (och även spelledarens) ansvar att se till att alla interna stridigheter hålls på en nivå som kan accepteras av alla. Om någon efter spelomgångens slut uttrycker missnöje måste man lyssna till denne. Rollspel skall vara kul.

Romantik

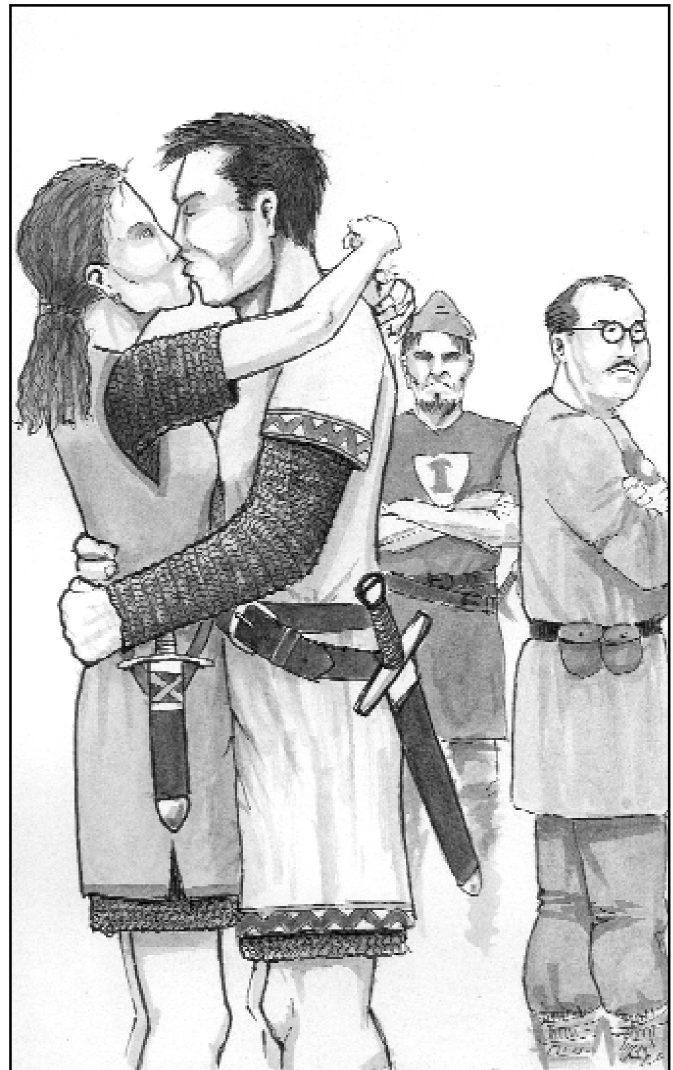
Romantik kan vara oerhört roligt. Det uppkommer lätt de mest dråpliga situationer i samband med slitningar mellan kärlekskranka personer. Romeo och Julias förhållande trots att de kommer från rivaliserande familjer är en klassiker, liksom triangeldramat i Cyrano de Bergerac, där Cyrano skriver kärleksbrev åt hans vapenbroder Christian till den undersköna Roxanne, trots att han själv älskar henne över allt annat på jorden men inte kan få henne på grund av sin näsa.

Romantik är ofta en av de drivande krafterna bakom huvudpersoner på film och i litteraturen. Spelare såväl som spelledare bör utnyttja detta för att föra historien framåt.

Om det romantiska förhållandet är mellan två rollpersoner kan det leda till en hel del rollspel mellan spelarna. Det ska tilläggas att det är svårt att spela förälskad i en annan rollperson, särskilt om spelarna är av samma kön eller om en av spelarna har ett förhållande med en annan spelare. Det är betydligt lättare att spela förälskad i en spelledarperson.

Spela äventyret

Oftast har spelledaren förberett ett äventyr som han vill guida sina spelare igenom. Förr eller senare händer dock det oundvikliga – rollpersonerna tappar tråden och snubblar iväg utanför äventyrets ramar. Olika spelledare har olika sätt att tackla detta. Vissa improviserar fram ett nytt äventyr, andra försöker så snabbt som möjligt avsluta äventyret. De allra flesta spelledare försöker emellertid improvisera en mindre utflykt från det planerade äventyrets ramar och sedan, mer eller mindre subtilt, försöka leda rollpersonerna tillbaka till det äventyr som han planerat från början. Som spelare skall man inte förstöra äventyret genom att ignorera spelledarens försök att styra upp en urspårning. Man bör hela tiden vara lyhörd och lyssna till spelledarens tips och små knuffar i rätt riktning.



Att avsiktligt förstöra ett äventyr, till exempel genom att låta sin rollperson handla på ett buffligt och spelförstörande sätt brukar aldrig uppskattas, varken av spelledaren eller medspelarna. Det finns sällan anledning att låta sin rollperson mucka gräl med alla han stöter på eller omotiverat bryta mot de lagar som finns i Mundana.

Om man medvetet förstör ett äventyr för sitt eget höga nöjes skull får man räkna med att bli indirekt 'bestraffad' av spelledaren, ofta i form av stadsvakter eller ädla riddare som vill sätta dit rollpersonen.

Att dela gruppen

Rollpersonerna bör försöka hålla ihop så mycket som möjligt. Så fort gruppen bestämmer att dela på sig kommer allt rollspel att ta dubbelt så lång tid. Minst. Man bör därför vara försiktig med att splittra gruppen såvida det inte är absolut nödvändigt.

Tänk efter före

En spelare måste ta sig tid att tänka ut hur han vill att sin rollperson skall handla. När spelaren väl tänkt ut ett sätt att handla måste han även föreställa sig vilket resultatet kommer att bli. Man måste också försöka väga riskerna mot vad rollpersonen kan vinna.

Exempel:

Daniels rollperson står öga mot öga med en drake. Draken ruvar på en stor guldskatt. Det vore naturligtvis jättekul att lägga vantarna på guldskatten men risken är alltför stor. Draken skulle förmodligen bli en för svår motståndare. Det är då bättre att fly och sedan tänka ut en listig plan för att ta guldskatten utan att behöva strida mot draken.

Kommunikation

För att levandegöra rollpersonens sätt att tala och kommunicera kan man använda sig av ett antal trick. För det första kan man använda en speciell röst.

Om du spelar en magiker kanske du talar med åldrig, släpande röst, om du är en listig tjuv kan du pröva att tala med väsande röst och om du är en krigare kan du prata med basröst eller klar och självsäker stämma. Du kan också ta händerna till hjälp och gestikulera för att ytterligare uttrycka din rollpersons kommunicerande.

Förutom röst och händer kan man även använda sitt ansikte. Uttryck som lycka, förvåning, ilska och misstänksamhet är lätta att utföra med hjälp av leenden, grimaser, medvetet framkallade rynkor eller nervösa ryckningar. Överspel är tillåtet till en viss gräns, då det tydligare förmedlar rollpersonens sinnesstämning. Försök dock att inte spela över allt för mycket eftersom detta kan bli löjligt i längden.

Alla människor använder sitt språk på olika sätt. Det gäller naturligtvis också rollpersoner. Skriv gärna upp en liten lista med citat som rollpersonen kan tänkas säga. Exempel på citat är kraftuttryck, speciella kännetecken som stamning eller en sådan sak som att man har svårt att komma till saken. Även reaktioner på andras talsätt kan vara bra att ha med – till exempel hur man reagerar på svordomar.

Exempel:

En riddare har tagit en tjuv som sin väpnare. Ett överfall drabbar de båda och efter en kort strid flyr skurkarna i panik. När skurkarna flyr kommer de båda personernas respektive talspråk fram:

”Kom tillbaks, era hundar, så ska ni få på tasken så att ni får söka i halsgropen efter ballarna!” tjuter tjuven ilsket.

Riddaren vänder sig genast mot tjuven, förargad över hans grova språk. ”Du!” ropar han med barsk och myndig röst. ”Du går sist!”

Ha roligt

Detta är det absolut viktigaste tipset. Eon skall aldrig bli tråkigt. Lägg gärna fram förslag till spelledaren på hur spelet kan bli roligare. Spelarna bör tala om för spelledaren vad som var bra och vad som var mindre bra med det senaste äventyret. Spelledaren kan ha mycket nytta av en sådan utvärdering, speciellt när det gäller att anpassa spelet efter spelarna.

ATT ÖVERLEVA STRIDER

Strider i Eon har en tendens att vara mycket dödliga, speciellt för oerfarna spelare. Detta beror i huvudsak på att strids- och skadessystemet i Eon är mycket realistiskt – det funkar närapå som det skulle gjort i verkligheten. Detta kan bli en chock för en spelare som är van vid mindre realistiska system. Denna chock lägger sig i de flesta fall snabbt då spelaren börjar agera på ett sätt som han eller hon hade gjort om det var en verklig nästrid. Det finns två primära metoder för att kämpa i närstrid i Eon. Det ena sättet är att använda initiativ och rörlighet för att strida, det andra är att använda sig av så mycket kraft och rustning som möjligt.

Stridstaktiker för den snabbe

För den som vill undvika att bli träffad och agera snabbt och på så sätt utmanövrera sin motståndare gäller det att tänka till när man utformar sin rollperson. Val av färdigheter och vapen är avgörande för en sådan taktik.

Först och främst bör en hög färdighetschans i Undvika införskaffas, eftersom både blockeringar och pareringar innebär större risk för att tappa initiativet i och med risken för tillbakaknuffning. Ett lyckat undvikande innebär att denna risk elimineras.

Därefter bör vapen väljas, och här bör man främst titta på kolumnen för snabbhetsindex, SI. Att välja ett vapen med bra SI är A och O om man vill förlita sig på snabbhet och initiativ. Ett vapen som ofta underskattas är staven, med SI 3/4, vilket gör det mycket väl lämpat till strider där initiativet är avgörande. Andra bra vapen är stridssvärdet eller slagsvärdet. De flesta yxor, spjut och klubbor fallerar på detta område, så dessa bör man ta en extra funderare om innan de väljs.

Rustningen för en rollperson som förlitar sig på snabbhet bör vara lätt, för att inte snabbt ge ackumulerad utmattning och i förlängningen svårighetsökningar. Läder är att föredra och för att hålla nere vikten rekommenderas rustning primärt till torson och huvudet.

Men hur skall man sedan praktiskt kämpa? Jo, använd främst snabba anfall när rollpersonen innehar initiativet. Gör så få anfall du kan för att inte fumla eller tappa initiativet. Även om ett snabbt anfall medför en lägre skada så gör SI-modifikationen att rollpersonen oftast behåller initiativet genom en hel strid, speciellt om motståndaren är tyngre rustad.

Rikta alltid anfallen mot träffområden som inte är väl bepansrade, även om detta medför att motståndarens lemmar blir målen. Sega ut fienden, med mängder av småskador och ackumulerad smärta och blödning.

Tänk på att tiden alltid arbetar för den lätt rustade rollpersonen då den ackumulerade utmattning snabbt medför att en tungt rustad motståndare får svårighetsökningar, vilket ger att denne

misslyckas och fumlar oftare. När det gäller försvarsmanövrer så är det så gott som uteslutande undvikanden som bör användas och sedan återtar rollpersonen snabbt initiativet igen. Motanfall bör inte användas, då risken att bli träffad är överhängande.

Stridstaktiker för den långsamme

Den motsatta taktiken är att beväpna sig med tunga vapen och tung rustning. Den rollperson som tänker det minsta defensivt skaffar sig också en sköld, då blockeringar är betydligt lättare att lyckas med jämfört med pareringar och undvikanden.

Målsättningen med den här typen av rollperson är att man skall kunna stå emot stora mängder träffar och på motsvarande sätt tillfoga sin motståndare mycket skada vid varje träff. Att missa med sitt anfall skall inte betyda så mycket, för rustningen skall kunna motstå anfall.

Stångvapen, kedjevapen och yxor är att föredra, även om spjutet också är en möjlig kandidat, speciellt om rollpersonen har en hög grundskada för Stick.

Val av rustning beror delvis på budget, men också på hur storväxt rollpersonen är. Men någon form av metallpansar – fjäll, ringbrynja eller rena plåtdetaljer – är att föredra. Glöm inte bort möjligheten att kombinera pansar. Att bära en lång ringbrynja med plåtskenor på armarna och benen skadar aldrig, liksom att bära en plåthjälm ovanpå en ringbrynjehuva.

Pansaret bör dock inte nå över 3× rollpersonens bärförmåga. Vissa kan anse att den ökade utmattningen som infinner sig redan vid 2× BF är ett hot, men det skall inte tas som så viktigt. Rollpersonen är skapt för att klara sådant. Det är bättre att vara väl rustad i det här fallet.

Anfallsmanövrerna bör ständigt vara kraftfulla och riktade mot områden som tar mycket skada, främst huvudet och bålen. Sikta på att få fienden ur balans och ge aldrig upp. Mata på med anfall efter anfall.

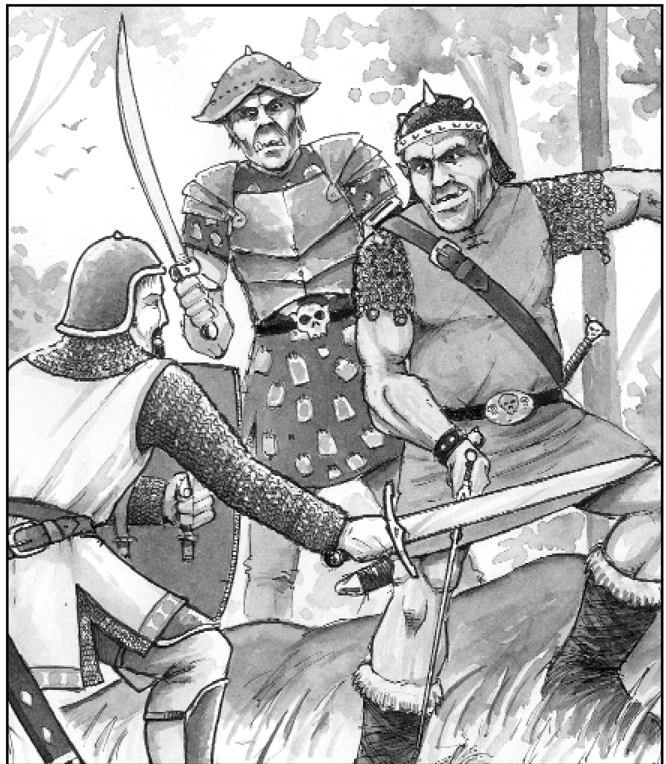
När rollpersonen befinner sig som försvarare finns det två metoder att gå. Antingen blockerar man anfallen man får mot sig, eller så förlitar man sig på sin rustning och genomför genomgående motanfall för att på så sätt tvinga över anfallaren till instinktiva försvarsmanövrer. Vildast vinner.

Sköld eller Undvika?

Två skolor regerar när det gäller hur man skall bäst försvara sig. Att använda sig av en sköld är ofta ett säkert sätt då svårigheten att lyckas blockera är låg. Problemet ligger i att skölden kan brista och om det är ett mäktigt anfall som skall blockeras så finns också en risk att bli tillbakaknuffad.

Att undvika är mer 'rent', antingen blir man träffad och får skada eller så lyckas man undkomma träffen helt, med inga extra effekter såsom brytslag eller tillbakaknuffningar.

Pareringar skall inte förglömmas, dess främsta fördel att de utförs med samma vapen som man anfaller med, vilket oftast medför att färdighetschansen att lyckas är rätt hög. Men samtidigt kan man skada sitt vapen, vilket inte är alltför positivt i en strid som varar ett tag.



Slagsmål

En spelare påpekar att det känns svårt att slåss obeväpnat i Eon, men det är oftast på grund av att de inte använder reglerna fullt ut. I verklig strid står man sällan och matar slag som i en vilda västern-film, utan man är nära varandra, drar i varandras kläder och försöker få in en träff med alla medel tillgängliga. De flesta missar poängen med att i Eon ha ett grepp om sin motståndare. Då detta sänker svårigheten med en nivå (–Ob1T6) blir ett efterföljande slag plötsligt lätt (svårighet Ob2T6) att träffa, vilket dessutom ger god sannolikhet för en perfekt utförd handling. Ett kraftfullt slag som blir perfekt ger ca Ob4T6 i skadeverkan, vilket ger allvarliga skador på målet.

Skicklighet kontra vilja

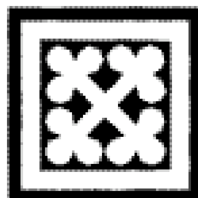
Eons stridssystem har en realistisk prägel och en del har kommenterat att det är svårt att göra det man vill. Det fallerar oftast på att rollpersonerna gör på tok för många handlingar per runda.

Om man har som riktlinje att aldrig komma över svårighet Ob3T6 så klarar de flesta hyfsat kompetenta rollpersoner av de handlingar de vill utföra. Det krävs färdighetschanser upp mot 17 eller 18 för att ha en god sannolikhet att lyckas med handlingar vars svårighet är Ob4T6.

Dessutom riskeras fummel i en mycket stor grad vid högre svårigheter, och fummel är oftast det som avgör en strids utgång i Eon. Därför rekommenderas det verkligen att hellre vara lite cool och vänta ut i några extra rundor. Att vara beräknande och vänta in motståndarens misstag och utnyttja dessa istället för tvärtom. För det handlar sällan om att man måste besegra sin motståndare så fort som möjligt, det handlar snarare om att gör det så effektivt som möjligt, och med detta innebär det att inte bli skadad själv.

KAPITEL TRE

ROLLPERSONEN



FLICKAN MED DET korpsvarta håret satt lutad mot ett träd. Hon andades tungt och hade svårt att hålla ögonen öppna. Hon var på flykt. På flykt från slaveriet på farbroderns majsodling och den avsaknad av frihet som där rådde. Viljan var hennes vapen och lyckan hennes mål.

Hennes namn var Luni, taget efter månen. Hon var född och uppvuxen på den majsodling som en gång tillhört hennes far. Fadern var en mycket kärleksfull man och det var han som lärt henne det hon kunde – att jaga fågel, spela flöjt och skjuta med slunga. Så en dag rycktes han från henne. Som officer i det jargiska fälttåget mot Drunok försvann han norrut för att aldrig återvända. Hennes farbroder hade senare förklarat för henne att fadern dog en neslig död när hans trupper flydde från de drunokiska bondpojkarna. Luni hade aldrig trott honom.

Livet på majsodlingen blev hårt. I början brukade Luni gråta sig till sömns, men när hon väl bestämt sig byttes hopplösheten mot bestämdhet. Natten före hennes sextonde födelsedag tog hon sin slunga och lite mat som hon stulit ur gårdens förråd och smet ut i den jargiska natten.

De första dagarna var värst. Hon färdades om natten och sov i skydd om dagarna. Hon talade inte med någon, såg sig aldrig om. Rädslan för farbrodern drev henne allt längre från gården i Daro. Nu, femte morgonen efter sin flykt var hon trött och hungrig, men framförallt utmattad. De en gång vita kläderna var rivna och smutsiga och matsäcken gapade tom. Nu gällde det att bita ihop. Äventyret väntade. Lyckan väntade.

ATT SKAPA EN ROLLPERSON

Att skapa en rollperson kan vara lite knepigt, speciellt om man inte är van Eons regelsystem. I det här kapitlet finns massor av hjälp för spelare, nybörjare som veteraner, att ta fram rollpersoner som passar in i Eons värld Mundana. På sidan 38 finns en praktisk checklista för hur man skapar rollpersoner.

Kön

Det första som skall bestämmas är rollpersonens kön. Alternativen är man eller kvinna. Observera att en manlig spelare kan spela en kvinnlig rollperson om han så önskar. En kvinnlig spelare kan förstås spela en manlig rollperson om hon så vill.

Ras

Det finns många olika raser och kulturer i Mundana. Människorna dominerar på de flesta håll, men raser som alver, dvärgar och tiraker håller även de starka fästen runtom i världen.

Vanar: De flesta människor i området från det jargiska kejsardömet i väster till Consaber i öster tillhör den vanariska rasen. Utförlig fakta om vanarernas folkslag finns i kapitel fem – Mundana.

Cirefalier: Den cirefaliska människorasen är en av de äldsta i Mundana. De har vanligtvis en långt gången kultur och deras kunskaper är många och rika. Det är ganska ovanligt att cirefalier gifter sig med människor från andra raser och den cirefaliska rasen är därför ofta ganska särpräglad. En cirefalier är lätt ljusbrun i hyn, har ofta mörkt hår och mörkt blå eller bruna ögon. De har vanligtvis ganska markerade drag, såsom tydliga hakor, näsor och pannor.

Raunlänning: Rauner heter en stor människoras som bebor de norra delarna av Mundana. De är ett ganska civiliserat barbarfolk som lever på de karga stäpperna. Rauner är kända som skickliga stigfinnare, vildmarksmän och ryttare. Rasen har oftast mörkt hår, brunt eller svart och mörka ögon med veck. Männen har ofta riklig kroppsbehåring. Ett drag är ofta de markerade höga kindkotorna. De är stora med en kraftig kroppsbyggnad som best år av en tung benstomme och stor muskelmassa.

Zhan: Zhanerna är en människoras som lever i Mûhad, Tarkas och en bit in på den södra kontinenten. Zhanerna har en sedan långt tid tillbaka bevarad kultur och ses ofta som skickliga ökenkrigare och kunniga handelsmän. De flesta lever som nomader, men de mer välbärgade lever i städerna med sina stora basarer och handelsmarknader. En zhan har olivfärgat skinn, ungefär lika mörkt som en kraftig solbränd person. Håret är vanligtvis mörkt men ögonen är ofta ljusa, vilket står som kontrast till deras i övrigt mörka drag. De besitter en seghet och en tålighet mot det varma klimat där de bor som verkligen är remarkabel.

Darken: Mundanas väldiga södra kontinent bebos främst av olika undergrupper till den darkenska människorasen. Darkener lever i de fuktiga djunglerna och på de vida stäpperna i olika klaner, stammar och familjer. En darken är en fysiskt stark individ, med mörkt skinn som varierar från brunt till blåvart beroende på boplats och familj. Håret är mörkt och ögonen är vanligtvis bruna eller ibland svarta. Ett annat drag är rasens läppar, vilka vanligtvis är fylliga.

Taup: Tauperna är kanske de mest udda bland de större människoraserna. De påträffas vanligtvis i de norra delarna av Mundana, men det är vanligt att små enklaver av tauper återfinns i många städer långt från deras hemland. Tauper är mycket sällan uppblandade med andra människoraser. De är ofta respekterade och nästan fruktade då de besitter stor vishet och kunskap om många olika saker. Det ryktas dessutom om att tauperna lever längst bland de mänskliga raserna. En taup är vanligtvis lång och har en ganska ranglig kroppsbyggnad. De har helt vit hud och blir aldrig solbrända. Deras ögon saknar iris – det enda som syns är två svarta pupiller i de helt mjölkvita ögonen. Håret är vanligtvis antingen grått, vitt eller i mer sällsynta fall, kolsvart. De har en ganska sparsam kroppsbehåring och bland männen är skägg ett tecken på styrka. Dragen i ansiktet är vanligtvis mycket fina.

Veddo: På isvidderna absolut längst i norr finns veddo-folket, en seg och envis människoras som kämpar mot naturen och det kalla klimatet. En veddo är ganska kort, kompakt och är mycket seg och tålig mot det ogynnsamt klimat och även mot sjukdomar och gifter. De är ljusa i hyn och har vanligtvis ljust hår, blont eller rött. Ögonen är också de ljusa och vanliga färger är grönt och blått. Ögonen skyddas dessutom av ett hudveck. Dessutom verkar de se mycket bra, speciellt i mörker. De är ganska rikligt kroppsbehårade.

Tosh: Tosherna är den andra stora människorasen på den stora södra kontinenten. Det är en primitiv ras som lever i symbios med naturen. Mycket lite är känt om dem i 'den civiliserade världen', mer än det som har uppsnappats av handelsmän som har mött dem. Tosherna är småväxta, smidiga och snabba. De har en bra uppmärksamhetsförmåga. Det kanske mest framträdande dragen är dels att rasen verkar sakna kroppsbehåring överhuvudtaget och att de har markerade hörntänder, nästan som huggtänder i överkäken. De är mörkt bruna eller svarta i hyn och brukar vara nakna. De har nästan helt svarta ögon.

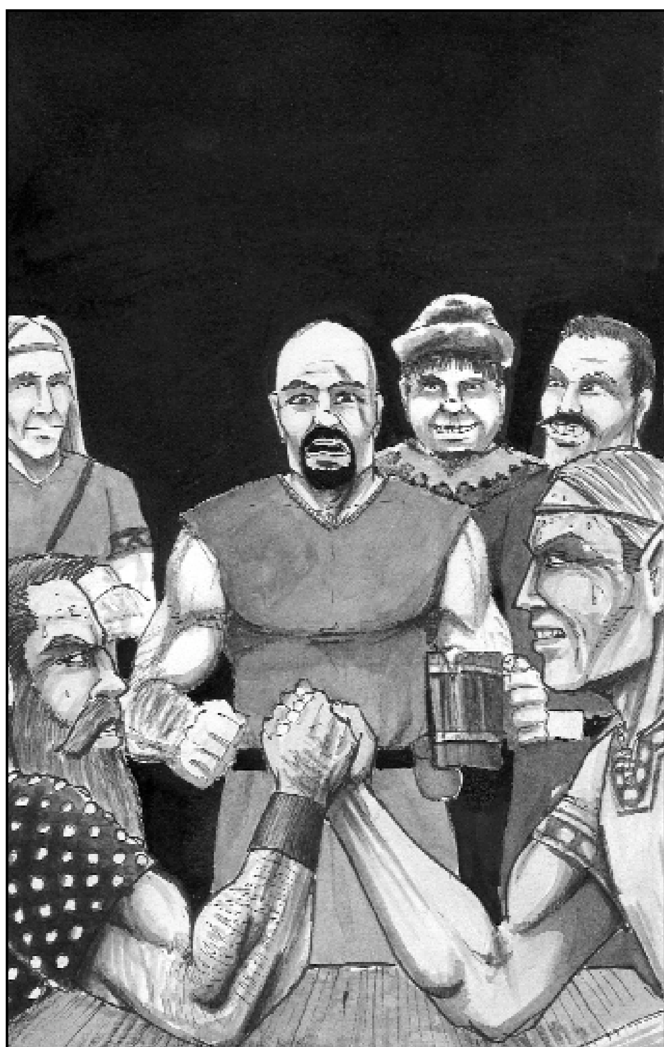
Kraggbarbar/Eyrenntigrinna: I Kraggbergen, Khazimbergen och i Krolimbergen lever ett släkte av storväxta och fysiskt imponerande människor. De lever mest för sig själva, även om de har handelskontakter med både människor och dvärgar. Dessutom verkar de ha en väldig respekt för misslorna. Både männen och kvinnorna är storväxta, med stor muskelmassa och kraftig kroppsbyggnad. De är ljusa i hyn och har alla typer av färger på både hår och ögon.

Adasier: Adasierna lever i södra Jargien, i det beryktade Maazenträsket. De lever av fiske och av handel med värdefulla växter och örter från träsket. De har en lätt grönaktig hy och rudimentär simhud mellan fingrarna och tårna. De verkar bara ha hår på huvudet och det är nästan alltid svart, långt och rakt. Ögonfärgerna är vanligtvis mörka.

Kamorian: Kamorianerna lever i det skogsbeklädda Kamor, norr om det jargiska kejsardömet. Den kamorianska rasen är resliga, smidiga och håriga. De har nästan djuriska sinnen och förmågor. Deras hy varierar från ljus till mörk och deras hår från rött, blont, brunt till svart. Samtidigt som kamorianerna nästan ser ut som den vanariska rasen så finns det många utmärkande drag som gör troligt att de i själva verket i princip utgör en egen art. Ett utmärkande drag är deras korta medellivslängd, bara omkring 50 år.

Alv: Alver är en ras som består av människoliknande varelser. Skillnaderna utseendemässigt är inte så stora om man bortser från att alla alver har spetsiga öron. Men skillnaderna är djupare än bara utseendet. Alver lever länge på grund av en förbannelse, enligt de gamla skrifterna. Många alver är därför bittra och tillbakadragna, speciellt de äldre individerna. Andra generella egenskaper som alver innehar är att de har mycket bra syn i mörker och att de är omgivna av en mycket stark känsla av 'närvaro', som främst åstadkoms med blicken. De flesta alver ogillar eller hatar dvärgar efter de fem stora krig som har utkämpats raserna emellan. Mellan vissa alver och dvärgar kan dock en viss 'hedervärd fiendskap' råda, där alv och dvärg respekterar varandra för fiendens skicklighet och heder. Till alvernas släkte räknas stammarna henéa, kiriya, léaram, pyar, sanari och thism.

Dvärg: Dvärgar utgör en humanoid ras vars individer generellt är korta, breda och starka. De lever oftast under jord i stora gruvkomplex där de bryter malm och tillverkar metallföremål. Alla dvärgar dyrkar dvärgaguden Vontar. Dvärgar är på många håll kända för att vara buttra, arroganta och stolta, vilket stämmer ganska bra in på de flesta dvärgar. Dvärgar är dessutom tämligen krigiska av sig. Så gott som alla dvärgar bär vapen och de brukar dessutom ha tunga rustningar. De flesta dvärgar ogillar eller hatar alver efter de fem stora krig som har utkämpats raserna emellan. Mellan vissa dvärgar och alver kan dock en viss 'hedervärd fiendskap' råda, där dvärg och alv respekterar varandra för fiendens skicklighet och heder. Till dvärgarnas släkte räknas klanerna Drezin, Ghor, Roghan och Zolod.



Missla: De spetsörade misslorna är spensliga i förhållande till människor och ser ofta yngre ut än vad de är. Kläderna är enkla och robusta och ofta mindre versioner av människors kläder. Misslor misstas, på grund av sina spetsiga öron, för att vara alver, något som de är ganska irriterade över. Misslorna är lite smått naiva och har en ganska egensinnig logik. De saknar exempelvis helt förmåga att förstå ironi. Misslor ser gästfrihet som det viktigaste budet. Oavsett vem som gästar dem (med undantag för tiraker och troll) bjuder de på så mycket mat som huset klarar av, man får en varm och skön sängplats och värden anstränger sig verkligen för att gästerna ska trivas.

Tirak: Tirakerna är muskulösa, mörka i hyn och håriga. Utseendemässigt skiljer de sig från människorna genom att de har rejäla betar i underkäken och att deras långa fingrar avslutas i små, vassa klor. Tirakernas ögon lyser röda i mörkret. Tirakerna i gemen är lika intelligenta som människor, men de saknar ibland den bildning som människor uppskattar. Tirakerna ser styrkan och slagkraftigheten som sina två viktigaste redskap i kampen för överlevnad och utveckling. De tiraker som lever i människokulturer brukar ofta formas av den miljö de lever i och i mångt och mycket anamma den rådande kulturens värderingar och sätt att tänka. Till tirakernas släkte räknas stammarna Bazirk, Frakk och Marnakh.

Trukh: En trukh är ett mellanting mellan en tirak och ett grottroll. De är inte riktigt lika snabbtänkta som tirakerna, men detta tar de igen i råstyrka. Det bör påpekas att trukherna inte på något sätt är ointelligenta – bara en smula långsamma. Trukherna är mörkhyade och ganska håriga. De brukar gå klädda i slitstarka kläder. En trukh har inte riktigt samma rörlighet som en tirak men det kompenseras av deras stora kroppshydda vilken kan ta emot mycket stryk. Trukherna är med rätta fruktade motståndare.

Gûrd: Den minsta tirakrasen är gûrderna. Gûrderna är små och spensliga men har en kuslig förmåga att reproducera sig. Gûrderna står lägst i rang bland de tre tiraktyperna, främst beroende på att de saknar styrkan och kraften som finns hos tirakerna och trukherna. Gûrder gillar glittriga saker och hamnar ofta i trubbel. Många gûrder är dessutom mycket sadistiska.

Hemort

Rollpersonens nationalitet och hemort bör bestämmas i samråd med spelledaren. Många spelledare vill att rollpersonens hemort skall ligga i det område där de första äventyren kommer att utspela sig. Ta hjälp av de lösa kartor som följer med den här boken.

Vanliga namn inom olika kulturer

Rollpersonens namn väljs av spelaren men spelledaren har rätt att underkänna fåniga eller på annat sätt opassande namn. Nedan ges förslag på namn baserade på nationalitet och ras. Det finns naturligtvis många andra namn än dessa.

Asharien

I Asharien är det vanligt att man kompletterar sitt förnamn med efternamn, faderns namn, sitt yrke eller ett tillnamn. Själva namnen är oftast innebördslösa och har en klang som i en annan värld skulle uppfattas som lätt amerikansk. Exempel på ashariska namn är Cart Rollon, Backard Ronas son, Hammand Sadelmakare och Vilk den kvicke.

Mansnamn: Alex, Ardel, Anstir, Ben, Cart, Ciro, Danyl, Dedrik, Ervin, Efreim, Foss, Frod, Gart, Grim, Hansel, Herkel, Ivon, Jerras, Jibber, Jon, Karlis, Len, Logan, Lomin, Lonny, Menner, Morgan, Nero, Nick, Niles, Ort, Paul, Qart, Runo, Rupert, Sebul, Solomon, Slim, Tim, Tomeran, Todor, Ulfsic, Vili, Volker, Yaram, Yvan, Zed.

Kvinnonamn: Alisa, Betrise, Calista, Dara, Emmi, Evlyn, Frodda, Gina, Henrietta, Isa, Jenny, Karolyn, Linna, Lisetta, Morgana, Netta, Olivia, Paulina, Rosanna, Ryana, Sala, Tariana, Tyra, Unn, Violetta, Yennnara, Zara.

Damarien och Västmark

Personnamn i Damarien och Västmark följs ofta åt av ett epitet, antingen yrket, hemorten eller ett beskrivande smek- eller öknamn.

Mansnamn: Bors, Begal Dac, Daac, Damar, Divil, Domer, Ehlas, Forsek, Helm, Grim, Kamand, Lansal, Lot, Mogel, Pergrim, Thamas, Tors, Vikrat, Vitabrek, Vorsel, Vug, Urath.

Kvinnonamn: Ariandra, Damarella, Dara, Elektra, Elysia, Liora, Nella, Mortis, Ovidia, Tara, Zandra.

Drunok

Drunoker har oftast både förnamn och efternamn. Efternamnet är ofta synonymt med faderns förnamn, till exempel Akala Gahallan.

Mansnamn: Akala, Anin, Aros, Chelem, Dor, Gahallan, Garon, Halvam, Igos, Mael, Menon, Mikal, Naro, Palan, Pavane, Rehelm, Stagus, Tolrune, Valentin, Vite.

Kvinnonamn: Anna, Desira, Drusa, Dolis, Enis, Efa, Gynes, Gun, Ineva, Ivlis, Lenae, Mianni, Nina, Patera, Po, Sabel, Sala, Selima, Sara, Vanis, Villeni, Ygea.

Jargien

Jargiska namn har en klang som jämfört med andra världars språk skulle kunna betraktas som romersk eller grekisk. Det är vanligt att man lägger till sin hemort eller sitt yrke efter namnet, till exempel Aridos av Tibara eller Antonius Kock.

Mansnamn: Arcadius, Boethius, Caros, Damian, Elius, Felix, Galin, Hiberos, Ignatius, Josen, Keron, Leon, Marius, Nadian, Oktavian, Petros, Quentin, Rogelius, Sarrius, Tatian, Uthos, Valerian, Xandros, Yrgamos, Zenos.

Kvinnonamn: Anepa, Belicia, Cefone, Daynara, Eusebia, Felicie, Gemma, Histalia, Ione, Julia, Kefone, Luni, Maesta, Nivea, Organa, Preatra, Qulima, Ravia, Selina, Tassentia, Unine, Vitalia, Xandra, Yopatra, Zavia.

Soldarn

I Soldarn är namnen innebördslösa med vissa undantag, främst då djurnamn som gjorts om till människonamn. Förnamnen åtföljs oftast av faderns namn, plus ändelsen –sson eller –sdotter, exempelvis Rake Ulfsson eller Illina Lokesdotter. Adelns förnamn återföljs av ett ättnamn.

Mansnamn: Arok, Bard, Billing, Cronlan, Derik, Devod, Egil, Ejgast, Fingal, Finn, Gaifell, Gillis, Hadar, Hens, Idar, Ivian, Joar, Jon, Kjal, Lillsam, Loke, Mattis, Modar, Mollrik, Nore, Njord, Ottar, Orm, Pedjer, Rake, Rangol, Ruben, Segert, Sibbe, Tegol, Une, Warg, Ygge, Yssec.

Kvinnonamn: Anja, Bettel, Blenda, Cornelia, Disa, Dordi, Emla, Frida, Gulla, Gunna, Hanna, Hedvig, Ida, Ingri, Janna, Joanna, Katla, Kulla, Lea, Lilja, Malin, Ninni, Nora, Olava, Ottilia, Palla, Penne, Rakel, Regina, Sigga, Silvis, Tisa, Trude, Ulva, Unda, Vanna, Verna, Ylfa.

Consaber

De flesta namn består av personnamnet samt en patronym eller matronym, till exempel Mikal Harans son eller Kari Edas dotter. Ofta används personnamn plus yrke eller personnamn plus hemort.

Mansnamn: Ador, Bundell, Burwell, Carnin, Claimon, Creigh, Dnegel, Egin, Faradan, Geredan, Heryn, Iridon, Jeneres, Lestat, Marak, Neres, Niles, Olden, Picar, Piett, Reben, Saldin, Tenas, Torden, Unter, Varfer, Yrwen.

Kvinnonamn: Alade, Belea, Cianne, Daria, Edet, Elsgita, Ferienne, Gwendelli, Helas, Inaly, Ivia, Jaina, Lewellyn, Linna, Mara, Melony, Mira, Narina, Nelna, Owaine, Perania, Ryana, Sala, Tiana, Ulli, Valla, Vasla, Welle, Yrva.

Thalamur, Pereine och Colonan

Thalasker har personnamn, patronym och familjenamn. Personnamnet ges till barnet när denne föds, familjenamnet ärvs från familjen, och patronymen skapas av faderns namn, med ändelsen -ir om personen är en man och -ira om personen är en kvinna. Jehan Eframir Khoron är alltså Jehan av familjen Khoron och hans far heter Efram.

Mansnamn: Amir, Beló, Daoud, Efram, Farak, Gadiv, Hamak, Iznogoud, Jehan, Kalim, Lifem, Mazoum, Nadir, Oroga, Padir, Quino, Reubin, Suyan, Takhim, Urugim, Veshin, Xirham, Ydor, Zamir.

Kvinnonamn: Amida, Beyuni, Diash, Elias, Fatia, Guada, Haryena, Idala, Jesana, Kalina, Lyshana, Myriyam, Nadia, Odia, Piana, Qyena, Revana, Satima, Talya, Uria, Viena, Xema, Ydia, Ziana.

Cirefalier

En cirefalisk individ benämnas först med sitt förnamn sedan med namnet på sin husfurst och därefter med kurfurstens stad. Exempelvis Relizer av husfurst Tzimenor familj från Marek Pomian.

Mansnamn: Azit, Bzern, Cerec, Durzmal, Ficon, Gordaz, Harori, Jhim, Kzazian, Mzian, Nahrzezian, Pomerz, Relizer, Remacoz, Szmel, Tzilan, Zhizo.

Kvinnonamn: Azita, Crisma, Gannima, Harira, Jhimorza, Meleka, Nimaza, Rizima, Szza, Vamalla, Zhra.

Övriga folk och raser

Rauner: Mansnamn: Arog, Bars, Dov, Entor, Fork, Gamad, Iten, Karan, Kublai, Lors, Mand, Nevas, Oron, Pikan, Ran, Sodor, Tarin, Udes, Vars, Wonos, Yon. **Kvinnonamn**: Anasi, Berea, Denga, Esa, Fini, Gillarne, Ina, Kuya, Lavi, Mira, Noni, Osini, Payene, Reva, Shera, Tamis, Ursuna, Vyana, Willarne, Yirth.

Zhaner: Mansnamn: 'Asi, Ben Mhîma'a, Hamoan, Hamze, Isma'il, Khabi, Lahwan, Madjed, Mashkoh, Radi, Raheb, Sabi', Sabil, Wahan, Zabin. **Kvinnonamn**: 'Akidja, 'Azira, Amila, Amoa, Hadia, Halke, Ifrima, Lana, Leile, Mahmia, Nadira, Sab'a, Sahra, Salima, Telle.

Darkener: Mansnamn: Ashbak, Chalad, Dehyan, Hayel, Izzay, Marwan, Naklaw, Nawan, Oyhen, Rani, Safih, Shahan, Yofil, Yurgo, Yuwbinay. **Kvinnonamn**: Aymana, Cawila, Eltah, F'weli, Hawyana, Jamo, Lawa, Mamay, Meli, Rimya, Sarya, Tarwa, Walia, Yamesi.

Tauper: Mansnamn: Antonius, Apostus, Aram, Aumotav, Edurav, Eirov, Eqov, Esionus, Iegenos, Ijalav, Ininov, Italos, Oados, Ositav, Ousitus, Uacas, Udenov, Ugisos, Uranov, Yedenas, Yicov, Ymar, Yrak, Ytemus. **Kvinnonamn**: Afrodit, Aodev, Asis, Atolkes, Averkes, Eibes, Emelis, Eraniv, Eyashares, Idas, Iedyv, Ivenys, Iybis, Oadinges, Odarys, Opev, Orhanis, Ousis, Uadaris, Udenys, Uofamys, Urhanis, Yfames, Yidaniv, Ysmanes.

Veddo: Mansnamn: Aalaqpugu, Avu, Ianiugu, Igliut, Jaan, Jaujat, Kanataugu, Kujaq, Luqut, Malagiq, Minu, Nunuqunat, Palaqpugu, Piququnac, Qaraq, Ranavuq, Salat, Spav, Ujaq, Umaq, Valaut, Viqaat. **Kvinnonamn**: Aala, Auqunajuti, Gisiqii, Ina, Jaangitsia, Javalajuti, Kripluuti, Miani, Nalangi, Nuquna, Oona, Pangiq, Piqiani, Qip, Qiq, Riaqii, Sangi, Siglit, Uja, Uma, Vala, Viqii.

Tosher: Mansnamn: Aheli, Darung, Djeri, Hambo, Heise, Intulo, Mokele, Obatala, Omoro, Sanka, Shalé, Suwan, Ugero, Zewon. **Kvinnonamn**: Ahida, Binte, Buraka, Fenyane, Mamasilo, Mudami, Nyachero, Nobo, Shabana, Sukina, Sukowa, Tululu, Uhlanga, Undana.

Kraggbarbarer: Adham, Basag, Bars, Canak, Demek, Errok, Fjal, Gharre, Kragger, Krole, Manner, Nanko, Njalar, Oog, Rese, Siegber, Stur, Thag, Thorbak, Thyr, Zoran.

Eyrentigrinnor: Ara, Cena, Ciubine, Demira, Ekla, Enni, Fura, Ha, Hera, Isa-Onega, Kera, Nynno, Sanna, Skugla, Tekla, Tita, Tiriten, Xekin, Xera, Ymeli, Yennica.

Adasier: Mansnamn: Aanaz, Bzaar, Cadas, Damer, Faahye, Gzir, Huuzen, Maazen, Nan, Remus, Zaaz. **Kvinnonamn**: Ada, Bah, Cazena, Dagoi, Eggiz, Keza, Liizi, Maaneva, Pazeri, Qazee, Rosti, Taan, Uzen, Zaa.

Kamorianer: Mansnamn: Ar-pir, Ba-vir, Chald, Den'al, Grasch, Ha-rin, Ka'briko, No-vir, Rh'gg, Urg, Va-lir. **Kvinnonamn**: Ar-pa, Bera, Br'ho, Eve-li, Gh'a, Hara, Ke-ko, Kv'ka, Lilali, Rh'ana, Susa, Va-la, Yl-ha.

Alver, Dvärgar & Tiraker

Alver (henéa): Namnen har balltid speciella betydelser (alltid könsneutrala): And, Bygger-som-bävern, Dolkbärare, Fiskjägare, Isvind, Kall-som-natten, Liv, Nordanvandrare, Ordsjungare, Påfågel, Snabb-som-vinden, Utforskar-främmande-marker, Vindlyssnare, Ytterst-vid-gränsen.

Alver (léaram): Mansnamn: Aidin, Beighin, Cailean, Donnocadh, Ereg, Farinn, Garainn, Hachan, Imrhen, Korben, Labhriunn, Mardhinn, Noroaidh, Obhinn, Padraigh, Reamhar, Sadaigh, Taralin, Uter, Vernid, Ydoran. **Kvinnonamn**: Alya, Brithei, Ciadi, Deleie, Erianni, Fay'enna, Gidhia, Hina, Iria, Kiyona, Liara, Melia, Nyneve, Oili, Perina, Riana, Senetai, Tilessa, Ulenna, Venni.

Alver (övriga): Mansnamn: Alean, Belion, Ceranidan, Denalian, Edarion, Fialian, Guderian, Halarion, Isanion, Lunerian, Morollan, Nomarian, Oderen, Renior, Sineval, Tearlan, Uanir, Virelan, Ysanan. **Kvinnonamn**: Avaliel, Besiniel, Ceranidel, Deneliel, Evinal, Feleiel, Gialari, Hedaiel, Ilian, Letesse, Mirya, Nyare, Odesse, Riana, Siusad, Tielesin, Uliadi, Vyssa, Yviol.

Dvärgiska namn: Borh, Bzot, Cesh, Codher, Dhirkh, Drekh, Farzim, Fotz, Ghesr, Ghidh, Hirzan, Jem, Jekh, Kammer, Khon, Kvorz, Lirkh, Liz, Mikhaz, Murh, Narkh, Nenk, Parzim, Pazer, Rikh, Rhurn, Shuz, Spez, Thuzher, Tirzis, Vikaz, Vugh, Zhammer, Zihr. (Observera att dvärgar har könsneutrala namn)

Misslor: Mansnamn: Asplöv, Blåbär, Dunfluff, Enris, Frelan, Grynsäck, Husvid, Intva, Julle, Kasar, Lilltå, Myrnos, Nusse, Osin, Pretver, Russin, Snöboll, Tannin, Uvrugg, Visfin, Ylle. **Kvinnonamn:** Alvros, Bubbla, Dusi, Elni, Fira, Gvinna, Hisna, Ita, Jenna, Kira, Lissa, Minna, Nua, Ovinne, Peja, Ruti, Svinna, Tia, Ulli, Vemma.

Tiraker: Mansnamn: Arog, Bekkaz, Dolomaz, Ekkim, Faath, Gragg, Hanazeth, Kûther, Lût, Maagrim, Nezgûhl, Olgakk, Ragog, Shûlger, Thaar, Ulag, Waagh, Xorhath, Zuthzuth. **Kvinnonamn:** Bizezel, Dûra, Ezel, Fogga, Grima, Haztah, Kûa, Lakka, Menotah, Nihtwulfa, Ooga, Reza, Saza, Thagûtah, Umma, Wulfa, Xora, Ynna, Zûtah.

Kultur

Rollpersonen kan vara uppvuxen i en av två kulturnivåer, antingen en primitiv eller en civiliserad kultur. Valet görs med rollpersonens hemort och ras i åtanke.

Primitiv kultur: Med primitiv kultur avses sådana kulturer som inte bor i större samhällen eller städer och som inte har en strikt samhällsstruktur. Typiska utmärkande egenskaper för en primitiv kultur är att det saknas utvecklat jordbruk, högre teknologi, vetenskap, ekonomiska strukturer samt statsbildning. Nomader, barbarer, infödingar och vildmarksmän kommer alla från primitiva kulturer.

Civiliserad kultur: Med en civiliserad kultur avses högre stående samhällen, exempelvis sådana kulturer som är i stånd att bygga stora städer, som har ett utvecklat jordbruk och som åtminstone har en rudimentär vetenskap, ekonomisk struktur samt administrativa funktioner. Exempel på civiliserade strukturer är alla samhällen i större städer och framstående jordbrukssamhällen.

Attribut

För att beskriva en rollpersons grundläggande egenskaper används attribut. Dessa attribut är Styrka (STY), Tålighet (TÅL), Rörlighet (RÖR), Personlighet (PER), Psyke (PSY), Vilja (VIL), Bildning (BIL). Dessutom finns speciella attribut för Syn (SYN) och Hörsel (HÖR). En rollpersons attribut beskrivs i sifferform, där ett högt värde motsvarar goda attribut och ett lågt värde motsvarar dåliga attribut.

Styrka (STY): Styrka är ett mått på hur stark rollpersonen är, både ren råstyrka och styrketeknik. Det används exempelvis när rollpersonen försöker lyfta tunga saker, bära tung utrustning en längre tid, hur mycket extra skada rollpersonen gör med närstridsvapen eller då rollpersonen försöker bända isär ett fängelsegaller.

Tålighet (TÅL): Tålighet är ett mått på hur pass uthållig, tålig, robust och motståndskraftig mot utmattning, sjukdomar, svält och sömnbrist rollpersonen är. Tålighet påverkar exempelvis hur mycket rollpersonen orkar bära, hur snabbt rollpersonen förflyttar sig, hur mycket skada rollpersonen tål och hur gifter, alkohol och droger påverkar rollpersonen.

Rörlighet (RÖR): Rörlighet beskriver rollpersonens smidighet, vighet, motorik, reflexer, snabbhet och koordination av sina kroppsdelar. Det visar hur bra man är på utföra komplexa och svåra kroppsrörelser. Rollpersonen använder rörlighet under strid, för att springa snabbt och för att ducka.

Personlighet (PER): Personlighet är ett mått på hur bra rollpersonen ser ut, hur pass stark utstrålning rollpersonen har, men också attraktionskraft och karisma. Ett högt värde i personlighet betyder exempelvis att rollpersonen har lätt att komma överens med folk, rollpersonen har lätt att få vänner och rollpersonen kan övertyga och leda andra. Ett lågt värde kan betyda ett groteskt utseende eller otrevligt beteende.

Psyke (PSY): Psyke avgör hur intelligent och psykiskt stark rollpersonen är. Ett högt värde på PSY är bra att ha om man skall kunna dra logiska slutsatser, komma ihåg saker, ägna sig åt magi och för att inte drabbas av mentala sjukdomar.

Vilja (VIL): Vilja avgör hur viljestark och envis rollpersonen är. Vilja används exempelvis då rollpersonen skall behålla medvetandet eller klara av att tvinga sig själv till något påfrestande eller något otrevligt eller för att inte bli skrämd av hemska upplevelser.

Bildning (BIL): Bildning är ett mått på hur pass allmänbildad, beläst och erfaren rollpersonen är. Höga värden kan innebära att rollpersonen har studerat vid skola, kanske rent av vid något universitet, annars är det troligast att rollpersonen har fått sin kunskap genom erfarenhet. Bildning ger rollpersonen kunskaper om grundläggande saker som vem som är kung i landet, hur mycket ett stop öl kostar på värdshuset, vad floden utanför byn heter eller hur lång tid det tar att gå till grannbyn.

Syn (SYN): Syn är ett mått på hur bra rollpersonens kan uppfatta saker och ting med synen samt hur bra den visuella iakttagelseförmågan och varseblivningen är. Syn används för att upptäcka en gömd person, uppfatta synliga avvikelser eller för att undvika ett bakhåll. Ett värde på fem eller lägre betyder med största sannolikhet att rollpersonens syn är nedsatt. Låga värden kan innebära att rollpersonen behöver förstoringsglas eller att rollpersonen bara är extremt disträ.

Hörsel (HÖR): Hörsel är ett mått på hur skarp rollpersonens hörsel är och hur bra rollpersonen är på att uppfatta låga och för andra omärkbara ljud. Hörsel används för att varsebli någon som försöker smyga i mörker och för att höra vad folk säger. Ett värde på fem eller lägre betyder med största sannolikhet att rollpersonens hörsel är nedsatt. Låga värden kan innebära att rollpersonen behöver en tratt som förstärker ljud.

Slå fram attribut

Attributen slås fram med tärningar. Observera att man inte slår obegränsade slag (Ob) för attribut. Värdena kan modifieras på grund av rollpersonens ras, se tabell SH-2, och rollpersonens ålder, se tabell SH-5. De modifierade värdena kan som lägst vara ett (1). Det finns däremot ingen teoretisk övre maxgräns.

Det finns ett antal olika metoder för att slå fram attribut. Spelarna skall alltid använda standardmetoden, såvida inte spelledaren säger något annat.

Standardmetoden: Slå alla nio attribut i ordning med 3T6. Denna metod skall användas om spelledaren inte meddelat något annat.

Anpassad metod: Slå 3T6 nio gånger, skriv upp resultaten och välj sedan vilket attribut som skall ha vilket värde.

Höga attribut: Slå alla attribut i ordning med 2T6+6.

Attribut för hjältar: Slå alla attribut i ordning med 2T6+9. Denna metod bör bara användas i undantagsfall.

Unika sinnesattribut

Observera att SYN och HÖR är människors, tirakers, misslors, alvers och dvärgars primära sinnen. Det finns dock monster och varelser som har andra primära sinnen. Följande alternativ primärsinnen finns: Lukt (LUK), Smak (SMA), Känsel (KÄN), Ekohörsel (EKO), Värmesyn (VÄR) och Andeförnimmelse (AND). Observera att de flesta raser även har sekundära sinnen (hos människor är lukt, smak och känsel sekundära sinnen).

Människoraser	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Vanarer*	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Cirefalier	–	–	–	+1	–	–	+1	–	–2
Rauner	–	+1	–	–	–	+1	–1	–	–
Zhaner	–	+1	–	–	–	–	–	–	–
Darkener	+1	+1	–	–	–	–	–1	–	–
Tauper	–1	–1	–	–1	+1	–	+1	–1	–1
Veddo	–1	+2	–1	–1	–	+2	–1	+1	–
Tosher	–2	–	+2	–2	–	+1	–2	+2	+2

* Vanarer är de 'vanliga' människorna i Mundana – åtminstone från Jargien i väst till Consaber i öst.

Barbarfolk	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Kraggbarbarer*	+4	+3	–1	–1	–1	+2	–2	–	–
Eyrentigrinnor*	+2	+2	+1	–	–1	+3	–2	–	–
Adasier	–2	+3	+2	–1	–1	–	–2	+2	+1
Kamorianer	+1	+1	+1	–	–	–	–2	–	–

* Två olika stammar (en manlig och kvinnlig) av samma folkslag.

Alver*	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Pyar	–	–	–	+1	–	–	–	+1	+1
Kiriya	–	–	–	+3	–	–	–	+1	+1
Thism	+1	–	+1	–1	–	+1	–	+1	+1
Sanari	–	–1	–	–	+2	+2	–	+2	–
Léaram	–	+2	+1	–1	–	+1	–	–	+2
Henéa	–2	–1	+3	–1	–	–	–	+2	+3

* Gäller för normala alver som kan användas som rollpersoner.

Dvärgar	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Ghor	+4	+4	–1	–	–	+2	–	–	–
Roghan	+4	+3	–1	–1	–	+3	–	–	–
Zolod	+2	+2	–1	+2	–	+1	–	–	–
Drezin	+1	+2	–1	–2	+2	+4	–	–	–

Misslor	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Misslor	–2	–2	–	+2	–	–	–	+1	+3

Tiraker	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Marnakh*	+2	+3	–	–	–	–	–	–	–
Bazirk	+3	+3	–	–1	–	–	–	–	–
Frakk	+3	+4	–	–2	–1	–	–1	–	–

* De flesta rollpersons–tiraker hör till Marnakh.

Gûrder	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Marnakh	–2	–1	+2	–1	–2	–1	–2	+1	+1
Bazirk	–1	–	+3	–2	–2	–1	–2	+1	+1
Frakk	–1	+1	+2	–2	–2	–1	–2	+1	+1

Trukher	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Marnakh	+5	+6	–1	–1	–1	+1	–2	–	–
Bazirk	+6	+8	–2	–2	–2	+1	–2	–1	–1
Frakk	+8	+9	–2	–2	–2	+1	–2	–1	–1

Tabell SH-2: Attributmodifikationer för de olika raserna i Mundana.

1T10	Vapenarm
1–9	Högerhänt
10	Vänsterhänt

Tabell SH-3: Rollpersonens vapenarm.

Ålder = BIL + Ob3T6 *
* För alver och dvärgar är detta den skenbara åldern.

Tabell SH-4: Rollpersonens ålder.

Ålder	Alla attribut	Längd
6–7	–6	–40 cm
8–9	–5	–40 cm
10–11	–4	–30 cm
12–13	–3	–25 cm
14–15	–2	–15 cm
16–17	–1	–5 cm
* För alver och dvärgar avses den skenbara åldern.		

Tabell SH-5: Modifikationer för unga rollpersoner.

Faktisk ålder	Skenbar ålder
14 – 15	14
16 – 18	15
19 – 20	16
21 – 23	17
24 – 27	18
28 – 31	19
32 – 35	20
36 – 41	21
42 – 47	22
48 – 54	23
55 – 63	24
64 – 72	25
73 – 84	26
85 – 98	27

Tabell SH-6: Ålder för alviska rollpersoner.

Faktiskålder	Skenbar ålder
–19	19
20–21	20
22–23	21
24–25	22
26–27	23
28–29	24
30–31	25
32–33	26
34–35	27
36–37	28
38–39	29
40–41	30
42–43	31
44–45	32
46–47	33
48–49	34
50–51	35
52–53	36
54–55	37
56–57	38
58–59	39
60–61	40
62–63	41
64–65	42
66–67	43
68–69	44

Tabell SH-7: Ålder för dvärgiska rollpersoner.

1T100	Effekt av att åldras / attribut når noll
1–5	Ingen effekt.
6–20	STY–1, Rollpersonen drabbas av slaganfall.
21–35	TÅL–1, Rollpersonen blir sjuk och dör med kraftiga hostattacker.
36–50	RÖR–1, Drabbas svårt av ledvärk och blir totalt vanför. Kroppen tynar bort, musklerna förtvinar och rollpersonen blir hjläplöst sängliggande.
51–65	PSY–1, Tynar snabbt bort efter att ha drabbats av sinnesslöhet och glömska.
66–80	VIL–1, Rollpersonen tappar viljan att leva och slutar äta.
81–90	HÖR–1, Rollpersonens hörsel försämras så kraftigt att rollpersonen i praktiken blir döv.
91–100	SYN–1, Rollpersonens syn försämras så kraftigt att rollpersonen blir blind.

Tabell SH-8: Effekter av att åldras samt vad som inträffar då attributet når noll. Slag görs varje år efter att rollpersonen fyllt 35 (skenbara) år.

Chockvärde = (STY+TÅL+VIL)/3

Tabell SH-9: Chockvärdet baserat på STY, TÅL och VIL.

STY+TÅL+3T6	Kroppsbyggnad	Skadetålighet
5–14	Klen	4
15–24	Svag	5
25–38	Normal	6
39–48	Kraftig	7
49+	Massiv	8

Tabell SH-10: Kroppsbyggnad och Skadetålighet.

Ras	Antal Utmattningskolumner
Människor	UK = (TÅL+VIL)/4
Alver	UK = (TÅL+VIL)/4
Misslor	UK = (TÅL+VIL)/4
Dvärgar	UK = (TÅL+VIL)/3
Tiraker	UK = (TÅL+VIL)/3

Tabell SH-11: Antal Utmattningskolumner för rollpersonen.

Förflyttning (FÖR) = (RÖR+TÅL+10) / 4 *
* Dvärgar måste dra av två (–2) från resultatet.

Tabell SH-12: Förflyttning för rollpersonen mätt i meter per runda.

Bärförmåga = (STY+TÅL) / 2 *
* Bärförmågan mäts i kilogram (kg).

Tabell SH-13: Bärförmåga för normala humanoider.

Kroppsbyggnad	Modifikation	
Klen	×0,8	(–20%)
Svag	×0,9	(–10%)
Normal	×1,0	(±0%)
Kraftig	×1,1	(+10%)
Massiv	×1,2	(+20%)

Tabell SH-14: Viktvariation från kroppsbyggnaden.

(STY+RÖR)/2	Grundskada Hugg (H)
1–4	1
5–8	Ob1T6–1
9–12	Ob1T6
13–16	Ob1T6+2
17–20	Ob2T6
varje +4	+2

(STY+RÖR)/2	Grundskada Kross (K)
1–4	1
5–8	Ob1T6–1
9–12	Ob1T6
13–16	Ob1T6+2
17–20	Ob2T6
varje +4	+2

(STY+RÖR)/2	Grundskada Stick (S)
1–4	1
5–8	Ob1T6–1
9–12	Ob1T6
13–16	Ob1T6+2
17–20	Ob2T6
varje +4	+2

Tabell SH-15: De tre olika grundskadorna för rollpersoner. Grundskadan för hugg baseras på medelvärdet mellan STY och RÖR, Grundskadan för Krosskador baseras på STY och Grundskadan för Stick baseras på RÖR.

VINIT = ((RÖR/2) + Stridsvana*)/2
* Stridsvana är en färdighet. Se sidan •••.

Tabell SH-16: VINIT baserat på RÖR och Stridsvana.

Insikt = (PSY+SYN)/10 + Stridsvana*/2
* Stridsvana är en färdighet. Se sidan 28.

Tabell SH-17: Insikt baserat på PSY, SYN och Stridsvana.

Människoraser	Längd	Grundvikt
Vanarer, man	STY+TÅL+3T6+145	Längd – 100
Vanarer, kvinna	STY+TÅL+3T6+135	Längd – 100
Cirefalier, man	STY+TÅL+3T6+155	Längd – 105
Cirefalier, kvinna	STY+TÅL+3T6+150	Längd – 105
Rauner, man	STY+TÅL+3T6+150	Längd – 90
Rauner, kvinna	STY+TÅL+3T6+140	Längd – 90
Zhaner, man	STY+TÅL+3T6+146	Längd – 100
Zhaner, kvinna	STY+TÅL+3T6+136	Längd – 100
Darkener, man	STY+TÅL+3T6+148	Längd – 95
Darkener, kvinna	STY+TÅL+3T6+136	Längd – 100
Tauper, man	STY+TÅL+3T6+160	Längd – 120
Tauper, kvinna	STY+TÅL+3T6+158	Längd – 125
Veddo, man	STY+TÅL+3T6+135	Längd – 90
Veddo, kvinna	STY+TÅL+3T6+130	Längd – 95
Tosher, man	STY+TÅL+3T6+115	Längd – 95
Tosher, kvinna	STY+TÅL+3T6+105	Längd – 95

Barbarfolk	Längd	Grundvikt
Kraggbarbar	STY+TÅL+3T6+170	Längd – 80
Eyrentigrinna	STY+TÅL+3T6+145	Längd – 105
Adasier, man	STY+TÅL+3T6+135	Längd – 105
Adasier, kvinna	STY+TÅL+3T6+130	Längd – 110
Kamorian, man	STY+TÅL+3T6+150	Längd – 95
Kamorian, kvinna	STY+TÅL+3T6+145	Längd – 100

Alver	Längd	Grundvikt
Pyar, man	STY+TÅL+3T6+145	Längd – 105
Pyar, kvinna	STY+TÅL+3T6+135	Längd – 105
Kiriya, man	STY+TÅL+3T6+150	Längd – 110
Kiriya, kvinna	STY+TÅL+3T6+140	Längd – 110
Thism, man	STY+TÅL+3T6+165	Längd – 120
Thism, kvinna	STY+TÅL+3T6+160	Längd – 125
Sanari, man	STY+TÅL+3T6+140	Längd – 100
Sanari, kvinna	STY+TÅL+3T6+150	Längd – 105
Léaram, man	STY+TÅL+3T6+150	Längd – 100
Léaram, kvinna	STY+TÅL+3T6+115	Längd – 100
Henéa, man	STY+TÅL+3T6+107	Längd – 95
Henéa, kvinna	STY+TÅL+3T6+100	Längd – 95

Dvärgar	Längd	Grundvikt
Ghor, man	STY+TÅL+3T6+87	Längd – 75
Ghor, kvinna	STY+TÅL+3T6+83	Längd – 80
Roghan, man	STY+TÅL+3T6+85	Längd – 75
Roghan, kvinna	STY+TÅL+3T6+83	Längd – 80
Zolod, man	STY+TÅL+3T6+80	Längd – 80
Zolod, kvinna	STY+TÅL+3T6+77	Längd – 80
Drezin, man	STY+TÅL+3T6+73	Längd – 70
Drezin, kvinna	STY+TÅL+3T6+69	Längd – 68

Misslor	Längd	Grundvikt
Missla, man	STY+TÅL+3T6+95	Längd – 85
Missla, kvinna	STY+TÅL+3T6+95	Längd – 85

Tiraker	Längd	Grundvikt
Marnakh, man	STY+TÅL+3T6+139	Längd – 97
Marnakh, kvinna	STY+TÅL+3T6+138	Längd – 100
Bazirk, man	STY+TÅL+3T6+145	Längd – 95
Bazirk, kvinna	STY+TÅL+3T6+144	Längd – 96
Frakk, man	STY+TÅL+3T6+150	Längd – 80
Frakk, kvinna	STY+TÅL+3T6+148	Längd – 84

Gûrder (tiraker)	Längd	Grundvikt
Marnakh, man	STY+TÅL+3T6+80	Längd – 80
Marnakh, kvinna	STY+TÅL+3T6+79	Längd – 80
Bazirk, man	STY+TÅL+3T6+80	Längd – 80
Bazirk, kvinna	STY+TÅL+3T6+79	Längd – 80
Frakk, man	STY+TÅL+3T6+85	Längd – 80
Frakk, kvinna	STY+TÅL+3T6+84	Längd – 82

Trukher (tiraker)	Längd*	Grundvikt
Marnakh, man	STY+TÅL+3T6+170	Längd – 95
Marnakh, kvinna	STY+TÅL+3T6+167	Längd – 95
Bazirk, man	STY+TÅL+3T6+176	Längd – 85
Bazirk, kvinna	STY+TÅL+3T6+174	Längd – 90
Frakk, man	STY+TÅL+3T6+178	Längd – 75
Frakk, kvinna	STY+TÅL+3T6+177	Längd – 85

* Trukher kan vara större om spelledaren godkänner det.

Tabell SH-18: Längd och vikt för alla raser som är möjliga att spela som rollpersoner. Naturligtvis avgör spelledaren vilka raser som är tillåtna.

FÄRDIGHETER

Färdigheter är ett mått på vad rollpersonen har lärt sig. Färdigheter har ett värde, kallat färdighetschans, som anger hur väl utvecklad en färdighet är. Färdighetschansen fungerar på ungefär samma sätt som attribut och varierar vanligen mellan 0 och 15, men det är möjligt att nå ännu högre nivåer. Ju högre chans desto skickligare är rollpersonen på färdigheten. Några färdigheter börjar på noll, medan andra har en grundchans.

Grundchans

En hel del färdigheter får rollpersonen automatiskt viss grundläggande chans i. Detta är ett resultat av vad rollpersonen lär sig under sin uppväxt. Man säger att dessa färdigheter har en grundchans. Nivån på dessa beror på ett eller två attribut. Alla grundchanser finns angivna i färdighetslistan i kapitlet Färdigheter, samt på rollformuläret. Grundchansen kan aldrig vara lägre än fem. Är den lägre höjs den automatiskt till fem.

Det absolut första som skall göras när man börjar bestämma färdigheter är att bestämma grundchanserna och skriva ner dessa på rollformuläret. Det finns åtta olika formler för att beräkna grundchanserna, se tabell SH-19. Övriga färdigheter har man noll (0) i, vilket innebär att man inte behöver skriva upp dem. Naturligtvis måste man skriva upp färdigheter som från början saknar grundchans, men som rollpersonen lär sig. För det språk som man har som modersmål gäller en specialregel. Grundchansen är lika med PSY, dessutom får rollpersonen en gratis specialisering i hemdialekten. I alla andra språk har rollpersonen noll som grundchans.

Enheter

För att höja färdigheter använder man enheter. Dessa enheter får man bland annat från sitt yrke, vissa resultat i Bakgrundstabellerna eller genom erfarenhet. Enheter är en slags valuta för att köpa högre färdighetschanser.

Varje nivå mellan 6 och 10 kostar en enhet styck att höja. Varje nivå mellan 11 och 15 kostar två enheter styck att höja och varje nivå mellan 16 och 20 kostar åtta enheter styck att höja. För ännu extremare nivåer mellan 21 och 25 så kostar varje nivå 20 enheter. Tabell SH-20 är en lathund för uträkning av enhetskostnad vid köp av färdigheter. Rollpersonens nuvarande färdighetschans sätts in i den lodräta kolumnen (märkt 'Från') och det önskade värdet sätts in i den vågräta kolumnen (märkr 'Till nivå'). Där kolumnerna möts anges sedan kostnaden i enheter för färdighetsköpet.

Då man skapar sin rollperson så får man fyra olika typer av 'öronmärkta' enheter som är avsedda att användas till olika färdigheter. De tre första typerna av enheter är de som används för att skaffa valfria färdigheter, yrkesfärdigheter respektive färdigheten Stridsvana.

Valfria enheter får användas för att höja vilka färdigheter som helst, utom just färdigheten Stridsvana.

Enheter till yrkesfärdigheter får endast användas för att höja just yrkesfärdigheter. Det vill säga de färdigheter som finns angivna i beskrivningen av yrket som rollpersonen valt eller skall välja. Mer om yrkesfärdigheter finns i kapitlet om yrken.

Enheter till Stridsvana skall användas till att skaffa färdigheten Stridsvana. Eventuella överblivna enheter (höga nivåer kostar flera enheter) kan användas som valfria enheter.

Den fjärde typen av enheter är den som rollpersonen får från sin bakgrund, exempelvis från sin familjs huvudnäring. Bakgrunden genereras med hjälp av de tabeller som börjar på nästa sida och som upptar resten av detta kapitel. Normalt anges exakt vilken eller vilka färdigheter som får höjas med dessa enheter. Exempelvis ger händelsen "Krigsoffer" extra enheter att placera på färdigheten Stridsvana.

Färdigheters specialiseringar

En färdighet kan specialiseras mot ett smalare område. Detta kostar alltid en enhet och resulterar i att inom specialområdet så räknas färdigheten som en nivå högre. Till exempel kan färdigheten Svärd specialiseras mot storsvärd. Om rollpersonen till exempel har nivå 12 på Svärd kommer rollpersonen att få nivå 13 om ett storsvärd används. Alla andra svärd räknas fortfarande som nivå 12.

Grundchanser	Förkortn. på rollformulär
TÅL/2	[T]
RÖR/2	[R]
PSY/2	[P]
BIL/2	[B]
(RÖR+PSY)/4	[RP]
(PER+PSY)/4	[PP]
(PSY+SYN)/4	[PS]
PSY	<modersmål>

Tabell SH-19: De åtta grundchanserna för rollpersonens färdigheter. De sju första anges med förkortningar som återfinns på rollformulärets baksida (i färdighetslistan). Grundchansen för rollpersonens modersmål anges sist i tabellen.

Lathund för enhetskostnad										Till nivå
Från	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	2	3	4	5	6	7	9	11	13	15	17
5	–	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15
6	–	–	1	2	3	4	6	8	10	12	14
7	–	–	–	1	2	3	5	7	9	11	13
8	–	–	–	–	1	2	4	6	8	10	12
9	–	–	–	–	–	1	3	5	7	9	11
10	–	–	–	–	–	–	2	4	6	8	10
11	–	–	–	–	–	–	–	2	4	6	8
12	–	–	–	–	–	–	–	–	2	4	6
13	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2	4
14	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2

Tabell SH-20: Kostnaden för att höja från en nivå till en annan.

Rörelsefärdigheter	Grundchans
Akrobatik	0
Dansa	(RÖR+PSY)/4
Fingerfärdighet	RÖR/2
Gömma	(RÖR+PSY)/4
Hoppa	RÖR/2
Kasta	RÖR/2
Klättra	RÖR/2
Köra vagn	RÖR/2
Låsdyrkning	0
Marsch	TÅL/2
Rida	RÖR/2
Simma	0
Skidor	RÖR/2
Skridskor	0
Smyga	RÖR/2
Undvika	RÖR/2

Kunskapsfärdigheter	Grundchans
Astrologi	0
Bergskunskap	0
Bokhållning	0
Boskapsskötsel	0
Djurlära	0
Djurträning	0
Filosofi	0
Geografi	0
Heraldik	0
Historia	0
Jordbruk	0
Krigsföring	0
Krigsmaskiner	0
Kulturkännedom	0
Lagkunskap	0
Läkekonst	0
Matlagning	PSY/2
Metallurgi	0
Musik	0
Ockultism	BIL/2
Räkning	0
Värdera	BIL/2
Växtlära	0

Vildmarksfärdigheter	Grundchans
Fiske	PSY/2
Jakt	0
Sjömannaskap	0
Speja	(PSY+SYN)/4
Spåra	(PSY+SYN)/4
Söka	(PSY+SYN)/4
Väderkännedom	0
Överlevnad	PSY/2

Språkfärdigheter	Grundchans
<Modersmål>	PSY
<Språk>	0
<Skrift>	0

Sociala färdigheter	Grundchans
Berättarkonst	(PER+PSY)/4
Diplomati	0
Etikett	0
Förföra	(PER+PSY)/4
Förhöra	PSY/2
Förklädnad	0
Gyckla	(RÖR+PSY)/4
Ledarskap	(PER+PSY)/4
Sjunga	(PER+PSY)/4
Skumraskaffärer	0
Skådespel	(PER+PSY)/4
Supa	TÅL/2
Spel & dobbel	PSY/2
Undervisning	PSY/2
Övertala	(PER+PSY)/4

Hantverksfärdigheter	Grundchans
<Hantverk> *	0

* Det finns ett stort antal olika hantverksfärdigheter. Se sidan 98 för ytterligare detaljer.

Stridsvana	Grundchans
Stridsvana	0

Vapenfärdigheter	Grundchans
Armborst	RÖR/2
Båge	RÖR/2
Dolk	RÖR/2
Kastklubba	RÖR/2
Kastkniv	RÖR/2
Kastspjut	RÖR/2
Kastyxa	RÖR/2
Kedjevapen	RÖR/2
Klubba	RÖR/2
Lans	RÖR/2
Sköld	RÖR/2
Slagsmål	RÖR/2
Slunga	0
Spjut	RÖR/2
Stav	RÖR/2
Stångvapen	RÖR/2
Svärd	RÖR/2
Yxa	RÖR/2

Mystiska färdigheter	Grundchans
Alkemi	0
Alstra <aspekt> *	0
Andeförnimmelse	0
Besvärjelse	0
Ceremoni	0
Magiförnimmelse	0
Ritual	0
Schamanism	0
Teoretisk magi	0
Transformering	0

* Det finns en separat färdighet till varje aspekt.

Tabell SH-21: De vanligast förekommande färdigheterna och deras grundchanser. Färdighetsgrupper anges med hjälp av vinkelparenteser "<>".

YRKEN

Ett yrke är en inriktning i livet som en rollperson har valt att följa. Yrket ger rollpersonen ett begränsat urval av färdigheter att välja mellan, vilket skall spegla inriktningen. Från yrket kommer även startkapitel, startutrustning, diverse specialfärdigheter och även eventuell Qadosh eller titlar.

Mer om yrken

Alla yrken är indelade i grupper. Till exempel ligger alla läkaryrken under gruppen 'Läkare' och alla köpmannayrken under gruppen 'Köpman'. Avsikten med detta är att göra det enklare för spelaren att skapa sin rollperson utifrån en mall som korresponderar med den grupp som yrket räknas till.

Om de 36 yrken som presenteras i den här boken mot förmodan inte skulle vara nog, kan spelaren under spelledarens överseende, kan skapa nya yrken, helt och hållet anpassade efter rollpersonen.

Nya yrken finns också att tillgå i diverse bakgrundsböcker för Eon. I 'Krigarens väg' finns yrken som blockadbrytare, krigarmagiker, riddare, spejare, tempelriddare, yrkesmördare och yrkessoldat. I 'Mystik och magi' presenteras en lång rad magikeryrken och i 'Religioner: Gudarnas kamp' finns regler för olika typer av troende och deras yrken.

Framgångsslag

För att avgöra hur framgångsrik rollpersonen är i sitt yrke måste man slå tre framgångsslag – ett slag för varje attribut som anges i rubriken för alla yrkesbeskrivningar (se sidorna 33–35). Svårigheten för framgångsslagen är normal (Ob3T6) om inget annat anges. Om alla tre slagen lyckas så har rollpersonen lyckats extremt väl med sin yrkeskarriär. Om bara två slag lyckas så har rollpersonen haft en normal karriär. Om bara ett slag lyckas så är rollpersonens yrkeskarriär misslyckad. Om alla slagen misslyckas så måste spelare välja ett annat yrke för sin rollperson. Se även tabell SH-22 för en sammanfattning. Om man slår ett perfekt slag kan detta kompensera för ett annat misslyckat slag. Ett fumlat slag har däremot ingen verkan.

Framgångsslag	Framgång
Alla tre lyckas	Framgångsrik karriär
Två lyckas	Normal karriär
Ett lyckas	Misslyckad karriär
Alla misslyckas	Välj ett annat yrke!

Tabell SH-22: Framgångsslag för yrke.

Gå i familjens fotspår [Frivillig regel]

Om rollpersonen vill arbeta inom samma yrke som rollpersonens familj livnär sig på, så kan spelledaren välja att ge en fördel då spelaren slår framgångsslag för att se hur lyckad rollpersonens karriär blir. Spelledaren kan i detta fall välja att låta ett misslyckat slag bytas ut mot ett lyckat slag. Observera att det ibland kan bli en tolkningsfråga om familjenäringen är det samma som yrket – spelledaren har som vanligt alltid sista ordet.

Känd yrkesman [Frivillig regel]

Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit känd och karaktärsdraget Rykte höjs med två poäng (+2). Ibland kan rollpersonen också få andra fördelar, som exempelvis kontakter eller titlar.

Överblivna enheter

Om man inte får tillräckligt med enheter för att kunna höja någon enda av de angivna yrkesfärdigheterna (eller Stridsvana) så går dessa enheter över till att bli valfria enheter (enheter som får användas för att höja valfria färdigheter).

Unga rollpersoner

Unga rollpersoner som är mellan 12 och femton år får bara hälften så många enheter – till både yrkesfärdigheter och valfria färdigheter. Ännu yngre rollpersoner (yngre än 12) får inte välja yrke alls. Då en ung rollperson fyller 16 år får rollpersonen den andra halvan med enheter. Se tabell SH-23.

Ålder	Enheter*
6–11	inga yrkesfärdigheter, men rollpersonen får dock 20 valfria enheter**
12–15	× 0,5
16+	ingen förändring

* Mängden enheter till färdigheter minskar beroende på den faktiska åldern – inte den skenbara.
** En så här ung rollperson har inte hunnit arbeta inom något yrke ännu och får därför inga enheter för att höja yrkesfärdigheter. Däremot får rollpersonen 20 enheter att använda på valfria färdigheter.

Tabell SH-23: Sammanfattning av yrkesregler för unga rollpersoner.

Äldre rollpersoner

Äldre rollpersoner har som regel hunnit arbeta längre i sin yrkesroll och lär sig därför mer färdigheter. Rollpersonen får extra enheter som används för att höja yrkesfärdigheter. Se även tabell SH-24. Observera att mängden enheter ökar beroende på rollpersonens faktiska ålder – inte den skenbara (man gör åtskillnad för alver och dvärgar).

Faktisk ålder*	Yrkesfärdigheter
30–39	+10 enheter
40–99	+20 enheter
100+	+30 enheter

* Med faktisk ålder avses dvärgar och alvers verkliga ålder (inte den skenbara åldern).

Tabell SH-24: Sammanfattning av yrkesregler för äldre rollpersoner.

Mall för yrkesbeskrivningar

I rubriken för varje yrkesgrupp anges vilka tre attribut man slår sina tre framgångsslag med. Svårigheten för slagen är normal (Ob3T6) om inget annat anges.

Yrkesfärdigheter: Här anges hur många enheter rollpersonen får för att höja de angivna yrkesfärdigheterna. Antalet enheter beskrivs med formatet '(x|y|z) enheter' – där 'x' anger antalet enheter för en misslyckad karriär, 'y' anger antalet enheter för en normal karriär och 'z' anger antalet enheter för en framgångsrik karriär.

Specialfärdigheter: Här anges antingen hur många enheter rollpersonen får för att höja färdigheten Stridsvana eller hur många magnituder besvärjelser, ritualer eller ceremonier rollpersonen erhåller.

Valfria färdigheter: Här anges hur många enheter rollpersonen får för att höja valfria färdigheter. Den enda färdighet som inte får höjas med valfria färdigheter är Stridsvana. Antalet enheter beskrivs med formatet '(x|y|z) enheter' – där 'x' anger antalet enheter för en misslyckad karriär, 'y' anger antalet enheter för en normal karriär och 'z' anger antalet enheter för en framgångsrik karriär.

Startkapital: Här anges hur mycket pengar rollpersonen får i startkapital. Antalet silvermynt anges med formatet '(x|y|z) × Ob3T6' – där 'x' anger ett tal som används för en misslyckad karriär, 'y' anger ett tal för en normal karriär och 'z' anger ett tal för en framgångsrik karriär. Multiplicera det rätta talet med resultatet av tärningsslaget för att se hur mycket pengar rollpersonen får.

Startutrustning: Här anges vilken utrustning rollpersonen får med sig från yrket. För varje bokstav får rollpersonen välja en sorts utrustning från gruppen med den aktuella bokstaven. Utrustningsgrupperna finns på sidorna 34–35. Hur många val man får göra från den aktuella gruppen bestäms av hur framgångsrik rollpersonen är. Antalet val anges med formatet '(x|y|z)' – där 'x' anger ett tal som används för en misslyckad karriär, 'y' anger ett tal för en normal karriär och 'z' anger ett tal för en framgångsrik karriär. Det finns fem olika typer av grupper: A-val (basutrustning), B-val (vildmarksutrustning), C-val (djur & transportmedel), D-val (specialutrustning) och X-val (vapen och pansar).

Övrigt: Här anges speciella förhållanden som kan råda för ett visst yrke.

ANDEBESVÄRJARE – PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Andeförnimmelse*, Berättarkonst, Dansa, Läkekonst, Magiförnimmelse, Musik, Schamanism*, Söka, <Vapenfärdighet>, Växtlära, Övertala. **Specialfärdigheter**: (1T6-3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter. **Valfria färdigheter**: (40|60|80) enheter. **Startkapital**: (5|20|50) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning**: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|1|2) st C-val, (0|1|2) st X-val. **Övrigt**: Om rollpersonen är framgångsrik som schaman (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen en fetisch eller familiarus som innehåller en bunden ande.

* De två viktigaste färdigheterna för en andebesvärjare är Andeförnimmelse och Schamanism.

BONDE – STY, TÅL, PSY

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Boskapsskötsel, Djurlära, Djurträning, <Hantverksfärdighet>, Jordbruk, Köra vagn, Rida, Slagsmål, Väderkännedom, Växtlära. **Specialfärdigheter**: (1T6-3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter. **Valfria färdigheter**: (50|70|90) enheter. **Startkapital**: (5|10|25) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning** (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st C-val, (1|2|3) st C-val, (1|2|3) st X-val. **Övrigt** Om karriären är framgångsrik som bonde (alla framgångsslagen lyckas) så äger rollpersonen två tunnland mark. Det kan vara åkermark, betesmark eller skogsmark.

BROTTSLING – PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Fingerfärdighet, Förklädnad, Skumraskaffärer, Skådespel, Slagsmål, Spel & dobbel, Supa, Räkning, <Vapenfärdighet>, Värdera, Övertala. **Specialfärdigheter**: (1T6-2) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter. **Valfria färdigheter**: (50|70|90) enheter. **Startkapital**: (10|25|200) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning**: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (1|2|3) st X-val. **Övrigt**: Om karriären är misslyckad (endast ett framgångsslag lyckades) så har rollpersonen suttit Ob1T6 år i fängelse för sina brott, alternativt blivit brännmärkt eller på annat sätt stämplad som en förbytare.

HANTVERKARE – varierar*

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: <Hantverksfärdighet>, <Hantverksfärdighet>, Bokhållning, Räkning, <Skrift>, Värdera, Undervisning, Övertala. **Specialfärdigheter**: (1T6-3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre (≤0) så får rollpersonen inga enheter. **Valfria färdigheter**: (50|70|90) enheter. **Startkapital**: (10|25|100) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning**: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (0|1|2) st X-val. **Övrigt**: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen fått mästarbrev (eller motsvarande) i något av hantverken. Detta innebär vanligtvis att rollpersonen har en liten lokal där han utövar sitt hantverk och eventuellt att det där finns en eller två lärlingar (alternativt gesäller) som arbetar för rollpersonen. Observera dock att det även finns vandrande hantverkare som inte har någo fast lokal, utan istället en vagn eller liknande.

* (se tabell 3–5 i regelboken).

KÖPMAN – PER, PSY, VIL
Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Bokhållning, Etikett, Geografi, Kulturkännedom, Köra vagn, Rida, Räkning, Skumraskaffärer, Spel & dobbel, <Språk>, Värdera, Övertala. **Specialfärdigheter**: (1T6-3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter. **Valfria färdigheter**: (40|60|80) enheter. **Startkapital**: (10|50|200) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning**: (1|2|3) st A-val, (2|3|4) st C-val, (0|1|2) st D-val, (1|2|3) st X-val. **Övrigt**: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen ett eget handelsbolag. Detta innebär att rollpersonen har en liten lokal samt en eller två anställda som arbetar för rollpersonen. Lokalen är värd ca 5.000 silver (möblemang inräknat) och de två anställda har vardera 60 silver i veckolön (totalt 120 silver i veckan eller 480 silver i månaden i lönekostnader). Spelledaren bestämmer om rörelsen genererar inkomster och hur stora inkomster det i sådana fall rör sig om.

LEJD KRIGARE – STY, RÖR, PSY
Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Förklädnad, Läkekonst, Rida, Slagsmål, Smyga, Spåra, Speja, Undvika, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, Övertala. **Specialfärdigheter**: (2T6+1) enheter för att höja Stridsvana. **Valfria färdigheter**: (40|60|80) enheter. **Startkapital**: (5|25|100) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning**: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|1|2) st D-val, (2|5|7) st X-val. **Övrigt**: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen två yrkesmässiga kontakter. Slå två slag på tabellen för kontakter (tabell 2-42) för att avgöra vilka kontakterna är (slå inte för relationens natur – denna är redan bestämd som yrkesmässig).

LÄKARE – RÖR, PSY, BIL
Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Alkemi, Astrologi, Djurlära, Dolk, Förhöra, Läkekonst, <Skrift>, Växtlära, Övertala. **Specialfärdigheter**: (1T6-3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter. **Valfria färdigheter**: (50|70|90) enheter. **Startkapital**: (10|50|100) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning**: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (0|1|2) st X-val. **Övrigt**: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen räddat livet på två personer som nu anser sig stå i tacksamhetsskuld till rollpersonen. Slå slag på tabellen för kontakter för att avgöra vilka kontakterna är (slå inte för relationens natur – denna sätts automatiskt till 'skyldig ett liv').

LÄRD – PSY, VIL, BIL
Yrkesfärdigheter: (60|90|120) enheter: Alkemi, Astrologi, Bokhållning, Diplomati, Djurlära, Filosofi, Geografi, Historia, Kulturkännedom, Lagkunskap, Metallurgi, Ockultism, Räkning, <Språk>, <Skrift>, Undervisning, Väderkännedom, Växtlära, Övertala. **Specialfärdigheter**: (1T6-4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter. **Valfria färdigheter**: (40|60|80) enheter. **Startkapital**: (5|20|50) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning**: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (2|3|4) st D-val, (0|1|2) st X-val. **Övrigt**: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen fått en akademisk titel – exempelvis professor, preceptor eller doktor. Till titeln kan det också höra ett speciellt ämbete på ett universitet eller annan inrättning. Om en rollperson misslyckas erövra en titel (det vill säga om endast ett eller två av framgångsslagen lyckas) kan denne skaffa ett förfalskat intyg som skänker honom en titel. Ett sådant intyg kostar Ob1T6 × 10 silvermynt och är svårt (Ob4T6) att avslöja mot färdigheten Värdera. Rollpersonen måste också misslyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot karaktärsdraget Heder för att kunna sänka sig så lågt som till att köpa ett förfalskat intyg.

MAGIKER – PSY, VIL, BIL
Yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Alkemi, Alstra <aspekt>, Astrologi, Besvärjelse, Magiförnimmelse, Ockultism, Ritual, <Språk>, <Skrift>, Teoretisk magi, Transformering, Undervisning. **Besvärjelser**: (1T6+9) enheter för att skaffa formaliserade besvärjelser eller ritualer (en magnitud kostar en enhet). **Specialfärdigheter**: (1T6-4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter. **Valfria färdigheter**: (30|60|80) enheter. **Startkapital**: (10|50|100) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning**: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (2|3|4) st D-val, (0|1|2) st X-val. **Övrigt**: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen en formelsamling med ytterligare (1T6+6) magnituder besvärjelser. Observera att rollpersonen ännu inte har lärt sig dessa besvärjelser.

NOMAD – STY, TÅL, VIL
Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Boskapsskötsel, Båge, Djurlära, Djurträning, <Hantverk>, Jakt, Rida, Speja, Spåra, <Vapenfärdighet>, Växtlära, Överlevnad. **Specialfärdigheter**: (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana. **Valfria färdigheter**: (40|60|80) enheter. **Startkapital**: (1|2|5) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning** (1|3|5) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|4) st X-val. **Övrigt**: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så äger rollpersonen en boskapshjord som består av Ob1T6 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar. Om spelaren så önskar kan det istället röra sig om Ob3T6 får eller getter.

RÖVARE – STY, RÖR, PSY
Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Gömma, Jakt, Klättra, Skumraskaffärer, Smyga, Speja, Undvika, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, Värdera, Överlevnad. **Specialfärdigheter**: (1T6+3) enheter för att höja Stridsvana. **Valfria färdigheter**: (50|70|90) enheter. **Startkapital**: (5|20|100) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning**: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (1|2|3) st C-val, (2|4|6) st X-val. **Övrigt**: Om karriären är misslyckad (endast ett framgångsslag lyckades) så har rollpersonen suttit Ob1T6 år i fängelse för sina brott.

SJÖMAN – STY, TÅL, PSY
Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Fiske, Geografi, Klättra, Kulturkännedom, Simma, Sjömannaskap, Slagsmål, Speja, <Språk>, Supa, Väderkännedom, <Vapenfärdighet>. **Specialfärdigheter**: (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana. **Valfria färdigheter**: (40|60|80) enheter. **Startkapital**: (5|10|50) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning**: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (1|2|3) st C-val, (2|3|4) st X-val. **Övrigt**: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit kapten på ett fartyg. Detta innebär dock inte nödvändigtvis att rollpersonen själv äger fartyget eller skeppet. Hur det ligger till bestäms av spelledaren.

SKURK – STY, RÖR, PSY
Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Fingerfärdighet, Gömma, Hoppa, Klättra, Låsdyrkning, Skumraskaffärer, Slagsmål, Smyga, Söka, Undvika, <Vapenfärdighet>, Värdera. **Specialfärdigheter**: (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana. **Valfria färdigheter**: (50|70|90) enheter. **Startkapital**: (5|20|100) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning** (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (1|2|3) st X-val. **Övrigt** Om karriären är misslyckad (endast ett framgångsslag lyckades) så har rollpersonen suttit Ob1T6 år i fängelse för sina brott, alternativt blivit brännmärkt eller på annat sätt stämplad som skurk. Detta betyder också att skurken är känd av myndigheterna i åtminstone ett område.

SOLDAT – STY, RÖR, PSY
Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Kasta, Krigsföring, Ledarskap, Läkekonst, Marsch, Rida, Slagsmål, Undvika, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>. **Specialfärdigheter**: (2T6+4) enheter för att höja Stridsvana. **Valfria färdigheter**: (50|70|90) enheter. **Startkapital**: (5|20|50) × Ob3T6 silver. **Startutrustning**: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|0|1) st C-val, (2|5|7) st X-val. **Övrigt**: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit befordrad och är nu exempelvis kapten.

TROENDE – PER, PSY, VIL
Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Berättarkonst, Ceremoni, Ledarskap, Ockultism, Sjunga, <Skrift>, <Språk>, Undervisning, <Vapenfärdighet>, Övertala, <Kunskapsfärdighet>. **Ceremonier**: (1T6+9) enheter för att skaffa nedtecknade ceremonier (en magnitud kostar en enhet). **Specialfärdigheter**: Inkvisitörer och krigarpräster får (2T6) enheter för att höja Stridsvana. Övriga får (1T6-4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter. **Valfria färdigheter***: (40|60|80) enheter. **Startkapital**: (5|10|25) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning**: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (1|2|3) st X-val. **Övrigt**: Alla Troende får 1T6+1 poäng Qadosh automatiskt. Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så höjs Qadosh med ytterligare 1T6+2 poäng.
* Ett litet tips är att bland annat välja färdigheten Transformering, eftersom många ceremonier kräver att man behärskar just denna färdighet.

UNDERHÅLLARE – RÖR, PER, PSY
Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Akrobatik, Berättarkonst, Dansa, Fingerfärdighet, Förklädnad, Gyckla, Musik, Sjunga, Skådespel, <Språk>, Övertala. **Specialfärdigheter**: (1T6-3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter. **Valfria färdigheter**: (40|60|80) enheter. **Startkapital**: (5|10|50) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning**: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (0|1|2) st X-val. **Övrigt**: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit ledaren för ett litet sällskap med underhållare. Rollpersonens grupp består av Ob1T6 personer.

VILDMARKSMAN – TÅL, RÖR, PSY
Yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Djurlära, Djurträning, Fiske, Geografi, Gömma, Jakt, Marsch, Rida, Skidor, Smyga, Spåra, Speja, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, Väderkännedom, Växtlära, Överlevnad. **Specialfärdigheter**: (1T6-1) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter. **Valfria färdigheter**: (40|60|80) enheter. **Startkapital**: (5|10|20) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning**: (1|2|3) st A-val, (3|4|5) st B-val, (1|2|3) st C-val, (2|3|4) st X-val. **Övrigt**: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen räddat livet på två personer som nu anser sig stå i tacksamhetsskuld till rollpersonen. För att slå fram sina kontakter använder man tabell 2-42 i regelboken på sidan 38. Spelaren kan fråga spelledaren vilka slag som skall göras och spelledaren läser sedan upp resultaten. Observera att man inte skall slå för kontakternas relation – denna är redan bestämd till 'Skyldig ett liv', vilket motsvarar resultat 68–71 på tabellen för relationers natur i regelboken.

ÄDLING – PER, PSY, BIL *
Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Dansa, Etikett, Förföra, Heraldik, Ledarskap, Spel & dobbel, Slagsmål, Supa, Rida, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>. **Specialfärdigheter**: (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana. **Valfria färdigheter**: (50|70|90) enheter. **Startkapital**: (10|100|500) × Ob3T6 silvermynt. **Startutrustning**: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st C-val, (1|2|3) st D-val, (1|3|5) st X-val. **Övrigt**: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen lyckats skaffa sig en lågadlig titel. Är rollpersonen redan adlig så har rollpersonen fått en extra lågadlig titel.
* Om rollpersonen har en lågadlig eller högadlig titel så kan spelaren välja ett framgångsslag som lyckas automatiskt (välj innan slagen).

STARTUTRUSTNING

En nyframslagen rollperson får all den utrustning som finns angiven i beskrivningen av yrket. Startutrustningen speglar lite av yrket och vad en äventyrlig person kan behöva. Det är meningen att rollpersonen skall få de saker som han behöver, inte saker som han springer och säljer det första han gör! Spelledaren bör ha uppsikt över sådana försök till att vränga reglerna. Givetvis får även rollpersonen köpa mer utrustning för sitt startkapital.

Grundutrustning som alla rollpersoner har

Alla rollpersoner (med undantag möjligen för den allra fattigaste och oturligaste) har en viss grundutrustning. Följande utrustning kan alla rollpersoner anses ha. Spelledaren bör endast i extrema fall neka rollpersonen att få denna utrustning.

Arbetskläder: En uppsättning kläder och skor som är ganska slitna. Klädernas typ beror på rollpersonens kulturella bakgrund och yrke.

Elddon: För civiliserade kulturer bestående av flinta och stål, glödlåda samt lite fnöske. För primitiva kulturer kan eldonen exempelvis bestå av bågdrill, en träbit och fnöske.

Filt: En kraftig filt i ull eller en tjock skinnfäll.

Förvaring: En penningpung eller en liten säck som går att knyta till bältet.

Utrustningsval

För varje utrustningsval rollpersonen får från sitt yrke så får spelaren gör ett val ur den angivna kategorin (A, B, C, D eller X). Vad de olika kategorierna innehåller beskrivs nedan. Observera dock att vissa X-val (vapen och pansar) kräver att man använder flera val för att få den önskade utrustning (hur många anges inom parentes).

Annan utrustning [Frivillig regel]

Om spelaren vill ha annan utrustning än den som angivits kan naturligtvis spelledaren tillåta detta. I regel bör dock spelaren använda rollpersonens pengar för att köpa ytterligare utrustning. Mer utrustning (än den som angivit i detta kapitel) finns i kapitel 3.

A-val: Basutrustning

Arbetskläder: En extra uppsättning med rejäla arbetskläder som passar rollpersonens yrkesval (exempelvis kåpor för präster eller slitstarka enklare plagg för grovarbetare) och bakgrund. Allt från huvudbonad till skor ingår.

Finkläder: En uppsättning kvalitetskläder av senaste snitt (för rollpersonens kultur) med skor och eventuell huvudbonad.

Vinterkläder: En uppsättning varma vinterkläder tillverkade i päls eller ull, med stövlar, huvudbonad och handskar.

Reseutrustning: Bestående av en slitstark mantel, ett par kraftiga skor, en vandringsstav, en vattenflaska (en liter) och en ryggsäck eller remväska.

Proviant: Bestående av sju dagars färsk färdkost (exempelvis kött, fisk, bröd, frukt och grönsaker) samt ytterligare två veckors torrproviant (exempelvis torkat kött, torkad fisk och skorpor). Dessutom ingår två fulla vattenskinn (fyra liter), ett fullt vinskinn (fyra liter) och en liten kagge (tio liter) med öl.

Kokutrustning Bestående av ett kokkärl, en ståltråd, trätallrik, träsked, liten kniv, saltkar och samt ett enkelt dryckeskärl.

Hygienutrustning: Bestående av en kam, en tvål, en rakkniv, en potta, ett handfat, en klädborste och nål och sytråd.

Pengar: En liten penningpung med 20 silvermynt (exempelvis jargiska denarer).

B-val: Vildmarksutrustning

Lägerutrustning: Ett tygtält för tre personer, en lykta med en halv liter lampolja, två rejäla filtar, fem meter snöre, en liten kittel med tillhörande trefot och kedja, en träslev och en vattensäck (tio liter) för att hämta vatten.

Klätterutrustning: Bestående av två starka rep på vardera 20 meter, änterhake, fem kilar, en liten hammare och en kraftigt midjebälte med en repögla.

Grottutrustning: Bestående av fem facklor, tio meter rep, en lykta med en halv liter lampolja, ett par kritor och ca 100 meter snöre.

Jaktutrustning: Bestående av åtta snaror, diverse lockbeten, jakthorn, slaktkniv och en kortbåge eller kastspjut.

Fiskeutrustning: Bestående av nät, trettio meter rev, fem krokar, hjulster, renskniv och en korg.

Ökenutrustning: Bestående av en enliters vattenflaska, två fyraliters vattenskinn, en uppsättning luftiga vita kläder och passande fotbeklädnader, en varm filt samt ett uppfällbart solskydd.

Djungelutrustning: Bestående av en huggkniv, ett fyraliters vattenskinn, hängmatta, myggnät och insektsolja.

Skogsutrustning: Bestående av en handyxa, en vedyxa, fem meter rep, ett fyraliters vattenskinn, rem för att bära ved och en skogsmössa.

Pengar: En penningpung med 50 silvermynt (exempelvis Denarer).

C-val: Djur & transportmedel

Kärra: En liten kärra med två stora hjul med ett tillhörande dragdjur (exempelvis en draghäst, åsna, oxe eller buffel). Dessutom ingår dragok och piska.

Vagn: En liten fyrhjulig vagn med ett tillhörande dragdjur (exempelvis en draghäst, åsna, oxe eller buffel). Dessutom ingår dragok och piska.

Packdjur: Ett packdjur (exempelvis en packhäst, åsna, oxe, buffel eller kamel) med packväskor eller rack för last.

Riddjur: Ett riddjur (exempelvis en ridhäst, en kamel eller en mula) med sadel, stigbyglar, betsel, träns, sadelväskor och utrustning för skötsel av riddjuret.

Skidor: En uppsättning med skidor, stavar och damasker. I utrustningen ingår också ett par snöskor och ett par enkla skridskor.

Kanot: En lång kanot med plats för tre personer och last. Till kanoten ingår tre paddlar och ett öskar.

Segelbåt: En liten segelbåt med plats för tre personer. Till segelbåten ingår mast, segel, förtöjningstamp, öskar och åror.

Pengar: En liten kista med 100 silvermynt (exempelvis jargiska denarer).

D-val: Specialutrustning

Hantverksutrustning: Bestående av verktyg och material som är väsentligt för rollpersonens hantverk. Spelledaren måste godkänna valet så värdet inte blir orimligt stort.

Tjuvutrustning: Dyrkar, fickspegel, vax, filar, fem meter rep med änterhake, en liten säck och ett par mjuka skor.

Skrivutrustning: En oskriven bok på 50 sidor, fem pergamentrullar, bläckhorn, skrivdon, sigillstämpel och vax för fem sigill.

Religösa artefakter: Exempelvis bestående av en religiös ceremonidräkt, en bönebok, ett halskedja med amulett och en statyett eller någon annan form av heligt föremål. Vilka föremål som ingår beror på rollpersonens religiösa övertygelse.

Musikinstrument: Bestående av ett valfritt musikinstrument med väska och tillbehör.

Underhållningsutrustning: En färgglad klädesutstyrsel, ett brädspel, en kortlek, fyra tärningar och ett litet musikinstrument som går att ta med (exempelvis en mungiga eller ett munspel).

Läkarutrustning: Bestående av en axelremsväska som innehåller fem ihoprullade tygförband, en flaska sprit (0,5 liter), en lur, en låda med ett dussin blodiglar, en liten men mycket vass koppkniv, en synål och en rulle tråd.

Laboratorieutrustning: En mortel med mortelstöt, tre glasflaskor, två provrör, en sked, ett par spatlar, en smältdegel, en spritlampa, ett litet tripod och en glasflaska med en halv liter sprit.

Pengar: En liten kista med 100 silvermynt (exempelvis jargiska denarer).

X-val: Vapen och pansar

Observera att vissa X-val 'kostar' mer än ett val. Siffran inom parentes anger hur många val man måste förbruka för att få det önskade vapnet eller rustningen.

Enhandat närstridsvapen (1): Ett valfritt enhandsvapen (enhandsfattning förkortas '1H' i vapentabellen) avsett för närstrid. Dessutom ingår bäranordning (exempelvis en skida för svärd) och vapenvårdsutrustning som exempelvis bryne och vapenfett. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Kastvapen (1): Ett valfritt kastvapen med tillhörande bäranordning. Om spelaren väljer kastknivar så får rollpersonen tre stycken. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Lätt skjutvapen (1): Ett valfritt lätt skjutvapen, exempelvis båge eller armborst – dock ej tungt armborst, Krell-Spaz eller hornbåge. Dessutom ingår tre extra bågsträngar samt 12 pilar eller skäktor i ett koger. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Sköld (1): En valfri sköld med bäranordning. Skölden måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Lätt pansar (1): Bestående av en jacka i päls, tyg eller läder. Jackan skyddar inte fler delområden än bröstkorgen, magen, skuldrorna och överarmarna (4–7, 14–15). Dessutom ingår en huva i samma material som täcker skallen (delområde 2). Materialet kan vara päls, vadderat tyg, mjukt läder, härdat läder, ringläder eller nitläder. Pansaret måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Hjälm (1): En valfri metallhjälm, bortsett från tornerings- eller tunnhjälmen. Hjälmen måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Metallpansar (2): Pansaret skyddar inte fler delområden än bröstkorgen, magen, skuldrorna och överarmarna (delområdena 4–7, 14–15). Pansaret kan vara fjällpansar, lamellpansar eller ringbrynja. Pansaret måste emellertid komma från samma kultur som rollpersonen.

Arm och benskenor (1): Ett par benskenor för låren och vaderna (19–20, 23–24) samt ett par för över- och underarmarna (6–7, 10–11) i plåt.

Tungt avståndsvapen (2): Ett valfritt tungt skjutvapen, exempelvis tungt armborst, Krell-Spaz och hornbåge. Dessutom ingår tre extra bågsträngar samt 12 pilar eller skäktor i ett koger. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Tvåhandat närstridsvapen (2): Ett valfritt tvåhandsvapen (tvåhandsfattning förkortas '2H' i vapentabellen) avsett för närstrid. Dessutom ingår bäranordning och vapenvårdsutrustning som exempelvis bryne och vapenfett. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Tungt plåtharnesk (3): Ett tungt plåtharnesk speciellt tillverkat för att passa rollpersonens torso. Harnesket skyddar nacken, skuldrorna, bröstkorgen och buken (3–5, 14–15). Harnesket måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Tungt arm och benpansar (3): Tungt plåtpansar speciellt tillverkat för att passa rollpersonens armar och ben. Pansaret skyddar hela armen inklusive handen, underlivet, benen inklusive fötterna (6–13, 16–26). Dessa pansardelar är avsedda att komplettera det tunga harnesket och får inte väljas utan att spelaren först ha valt tungt harnesk. Pansaret måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Främmande vapen (5): Ett valfritt vapen från en främmande kultur. Exempelvis ett lyfalisvärd, ett Krell-Spaz eller ett kraggsvärd. Dessutom ingår bäranordning och vapenvårdsutrustning som exempelvis bryne och vapenfett.

Pengar (1): En liten kista med 100 silvermynt (exempelvis denarer).

GRUPPRELATIONER

Det kan ibland vara svårt att se det realistiska i att en grupp med olika rollpersoner är tillsammans. För att åstadkomma ett sätt att stärka banden inom en grupp med rollpersoner, så presenteras på dessa sidor en tabell som med fördel kan används för att ta fram en eller flera relationer som rollpersonerna kan ha sins emellan. Grupptabellen är avsedd som ett stöd åt både spelledaren och spelarna. Det är viktigt att vara medveten om att resultatet från grupptabellen ibland kan bli något lustiga. Spelledaren kan då be spelarna att försöka utveckla eller modifiera realtionen så att den blir rimlig. Om resultaten är för osannolika så går det natruligtvis bra att slå om resultatet.

Gruppen

Grupptabellen används för att ta fram en eller flera relationer som rollpersonerna kan ha sins emellan. Denna relation är avsedd att stärka det inbördes rollspelandet i gruppen och motivera varför rollpersonerna håller ihop. Tabellen kan ge förslag till varför det nu är så att rollpersonerna tillhör samma grupp.

Att använda grupptabellen är enkelt; spelledaren väljer ut en spelare som gör ett gemensamt slag för en grupp rollpersoner (gruppen måste naturligtvis bestå av två eller fler rollpersoner). Antalet slag som görs bestäms av spelledaren – ett till tre slag kan vara ett lämpligt antal.

Det är lämpligast att göra dessa slag då samtliga spelare har slagit på bakgrundstabellerna för sina rollpersoner. Om det finns många rollpersoner i spelgruppen kan spelledaren dela in rollpersonerna i överlappande delgrupper som har olika relationer inbördes. Om spelargruppen exempelvis består av rollpersonerna A, B, C, D och E; så kan spelledaren dela in gruppen i två undergrupper – en grupp med rollperson A, B och C samt en grupp med rollperson C, D och E. Naturligtvis är många andra kombinationer möjliga – spelledaren bestämmer.

Om rollpersoner tillkommer senare under spelets gång kan man göra nya slag för den nytillkomne rollpersonen tillsammans med en eller flera av de befintliga rollpersonerna.

1T100	Grupprelation	SH-25
01-03	Rollpersonerna är släkt med varandra. Spelledaren eller spelarna bestämmer hur. Om det är ologiskt att rollpersonerna har blodsband, så är de 'släkt' genom ingifte.	
04-06	Rollpersonerna har växt upp i samma by eller stadsdel. Om rollpersonerna kommer från olika platser så har de bott i samma by eller stadsdel under en kortare del av sin uppväxt.	
07-09	Rollpersonerna är gamla barndomsvänner som behållt kontakten ända sedan de var barn.	
10-12	Rollpersonerna har varit eller är grannar. Antagligen har de bott i samma by eller så har de bott i samma kvarter.	
13-15	Vänner från ett arbete. Rollpersonerna har arbetat åt samma arbetsgivare (inte nödvändigtvis anställda på samma plats).	
16-18	Rollpersonerna har arbetat tillsammans som unga. Antagligen så var rollpersonerna vänner även då de inte var tvugna att arbeta. Om de kommer från olika platser så har de utfört samma arbetsuppgifter.	
19-21	Rollpersonerna har varit medlemmar i samma gäng. Spelledaren eller spelarna bestämmer vad gänget sysslade med och om de fortfarande är medlemmar.	
22-23	Rollpersonerna har jagat eller fiskat tillsammans. Spelledaren eller spelarna bestämmer exakt vad rollpersonerna sysslade med. Om de inte redan har det får samtliga rollpersoner nivå fem (5) i Jakt eller Fiske.	
24-26	Rollpersonernas föräldrar är bekanta och rollpersonerna har träffat varandra många gånger	

1T100	(fortsättning)	SH-25
	under uppväxten. De har utvecklat en alldeles egen inbördes relation.	
27-29	Rollpersonerna har ett lärare-elevförhållande. Spelledaren väljer ut en rollperson som har en hög färdighetsnivå i någon färdighet. Denna färdighet har rollpersonen lärt ut till de övriga. Om någon av rollpersonerna saknar denna färdighet får de nivå fem (5) gratis.	
30-32	Rollpersonerna har tränat eller lärt sig något tillsammans. Spelledaren väljer ut en färdighet som de flesta i gruppen har gemensam. Om några av rollpersonerna saknar denna färdighet får de nivå fem (5) gratis.	
33-35	Rollpersonerna brukar träffas på en väg eller vandringsstig. Detta har antagligen skett under en längre tid, vilket medfört att rollpersonerna blivit bekanta.	
36-38	Rollpersonerna brukar gå på samma nöjen. Det kan röra sig om att gå och se på en resande underhållare, hästkapplöpningar eller tornerspel. Rollpersonerna har utvecklat en djupare bekantskap under dessa nöjen. Spelarna bestämmer vilken typ av nöjen som rollpersonerna brukar gå till.	
39-41	Rollpersonerna ett gemensamt intresse av någon främmande ras (spelarna bestämmer vilken). Rollpersonerna har antingen lärt känna varandra då de besökt denna ras eller då de planerat något tillsammans som har samband med den aktuella rasen.	
42-43	Rollpersonernas föräldrar kommer från samma stad, landsdel eller land. Rollpersonerna har	

1T100	(fortsättning) SH-25
	träffats och blivit bekanta då folk från denna plats träffas för att umgås.
44-45	En rollperson (Spelledaren bestämmer vem) har lånat ut pengar till de övriga rollpersonerna – lånebeloppet är Ob1T6×100 silver per låntagande rollperson. Låntagarna har lärt känna varandra för att kunna dröja med återbetalningen.
46-47	En person (slå på tabellen för kontakter) har lånat ut pengar till de övriga – lånebeloppet är Ob1T6×100 silver per låntagande rollperson. Låntagarna har lärt känna varandra för att kunna dröja med återbetalningen.
48-50	Som ovan fast av ett otrevligt brottssyndikat eller lånehaj med biffiga indrivare. Spelledaren bestämmer hur 'farligt' det är att inte betala tillbaka lånet. Långivaren har 3T6 i Resurser.
51-52	En person (slå på tabellen för kontakter) har lånat pengar av rollpersonerna – lånebeloppet är Ob1T6×100 silver per långivande rollperson. De långivande rollpersonerna har slutit sig samman för att kunna få tillbaka sina pengar.
53-54	En rollperson (spelledaren bestämmer vem) har lånat pengar av de övriga rollpersonerna – lånebeloppet är Ob1T6x100 sm per långivande rollperson. Långivarna har slutit sig samman för att kunna få tillbaka sina pengar. Spelarna bestämmer hur den låntagande rollpersonen skall betala tillbaka.
55-57	Rollpersonerna är jagade av ett brottsyndikat som är ute efter hämnd för någon verklig eller inbillad oförätt. Rollpersonerna försöker tillsammans hålla sig undan eller undanröja hotet.
58-60	Rollpersonerna är medlemmar i samma sällskap. Antingen så träffas de regelbundet eller så har de kontakt på sällskapets möten. Spelledaren bestämmer vilken typ av sällskap som det gäller – lämpligt kan vara att välja något gemensamt intresse eller färdighet som majoriteten av rollpersonerna har. Saknar någon rollperson färdigheten får denne nivå fem (5) gratis.
61-63	Rollpersonerna har blivit indragna i en gemensam skandal. Rollpersonerna försöker antagligen rentvå sina namn tillsammans. Spelledaren bestämmer om skandalen fortfarande är på tapeten.
64-67	Rollpersonerna brukar gå till samma värdshus eller gästgivargård där de utvecklat en djupare relation. Spelarna bestämmer vad rollpersonerna ägnar sig åt på detta ställe.
68-70	Rollpersonerna brukar gå äta sina middagar på samma ställe. Antagligen så har de utvecklat en närmare kontakt och även träffat varandra på andra tillfällen.
71-73	Rollpersonerna har ett gemensamt hat mot någon person eller grupp. Spelledaren bestämmer vem hatet riktar sig mot. Med största sannolikhet har rollpersonerna slutit sig samma för att kunna ta hämnd eller få upprättelse.

1T100	(fortsättning) SH-25
74-76	Rollpersonerna har i flera år diskuterat olika ämnen. Antingen gör de detta på ett torg, på ett ting, på ett värdshus eller på någon annan samlingsplats. Spelledaren väljer ett gemensammt intresse eller en färdighet. Efter flera års kontakt har de även börjat träffas för att ytterligare kunna fördjupa sitt gemensamma intresse.
77-79	Rollpersonerna har en yrkesmässig kontakt. Spelledaren bestämmer om rollpersonerna är kollegor eller om någon eller några rollpersoner utför tjänster eller uppdrag åt de andra. Vad det gäller för yrkesutövning beror på rollpersonernas yrke eller vilka färdigheter de har gemensamt.
80-81	Rollpersonerna har en affärsmässig kontakt – en eller flera rollpersoner säljer varor eller tjänster till de andra.
82-84	Rollpersonerna har en gemensam bekant som gör att de brukar träffas då och då. Slå ett slag på tabellen för kontakter för att avgöra vad den gemensamma bekantskapen sysslar med.
85-87	Rollpersonerna brukar gå på festligheter hos en gemensam bekant. Rollpersonerna har lärt känna varandra närmare och umgås antagligen på andra tillfällen än dessa fester. Slå ett slag på tabellen för kontakter för att avgöra vad värden sysslar med.
88-90	Rollpersonerna har gjort ett eller flera uppdrag åt en gemensam kontakt. Slå ett slag på tabellen för kontakter för att avgöra vem som gett dem uppdraget. Spelledaren bestämmer vad uppdraget eller uppdragen gick ut på.
91-94	Rollpersonern brukar ständigt föras ihop av någon uppdragsgivare. Spelledaren bestämmer vad det är för typ av uppdrag som rollpersonerna får. Anledningen till att de förs samman kan vara att de gjort uppdrag tidigare, att de passar för uppdraget eller att inga andra finns tillgängliga.
95-96	Rollpersonserna har ett gemensamt samlarintresse. Spelledaren eller spelarna bestämmer vad det gemensamma samlarobjektet är. Rollpersonerna besöker antagligen varandra och går på samma auktioner och till samma handelsmän. Spelarna bestämmer själva hur seriöst eller maniskt samlarintresset är.
97-98	Rollpersonerna har råkat ut en olycka tillsammans. Antagligen fick de inga bestående men. Eventuellt blev de vänner under den följande läketiden. Den rädsla som olyckan medförde kan vara en annan källa till en bibehållen relation.
99-00	En eller flera rollpersoner har samma religion. Spelledaren bestämmer om vilken religion det gäller. Rollpersonerna möts antagligen på gudstjänster, missionsarbete, pilgrimsfärder eller vad det nu kan vara frågan om.

Tabell SH-25: Grupprelationer.

CHECKLISTA

Här presenteras en komplett checklista som man kan följa när man skapar en rollperson. Listan är indelad i steg som skall utföras i tur och ordning. När spelaren uppmanas välja har han fritt fram att välja utifrån de alternativ som presenteras.

1. Grundläggande förhållanden

1.1 Välj kön (man eller kvinna).
1.2 Välj ras (exempelvis människa, alv, dvärg eller tirak).
1.3 Välj hemort.
1.4 Välj kultur (primitiv eller civiliserad).
1.5 Välj namn (se sidan 22–23 för förslag).

2. Attribut

2.1 Bestäm attribut med 3T6.
2.1.1 STY (styrka).
2.1.2 TÅL (tålighet).
2.1.3 RÖR (rörlighet).
2.1.4 PER (personlighet).
2.1.5 PSY (psyke).
2.1.6 VIL (vilja).
2.1.7 BIL (bildning).
2.1.8 SYN (syn).
2.1.9 HÖR (hörsel).
2.2 Eventuellt modifieras attributen enligt tabell SH-2.
2.3 Unga rollpersoner (<18 år) använder tabell SH-5.

3. Härledda värden

3.1 Bestäm ålder (=BIL+Ob3T6).
3.1.1 Rollpersoner över 35 år använder tabell SH-8.
3.1.2 Rollpersoner under 18 år använder tabell 2-4.
3.1.3 Skenbar ålder för alver (tabell SH-6).
3.1.4 Skenbar ålder för dvärgar (tabell SH-7).
3.2 Bestäm Chockvärde = (STY+TÅL+VIL)/3.
3.3 Bestäm Kroppsbyggnad (se tabell SH-10).
3.4 Skadetålighet (se tabell SH-10).
3.5 Utmattningskolumner (UK) (se tabell SH-11).
3.6 Längd (se tabell SH-18).
3.6.1 Rollpersoner under 18 år använder tabell SH-5.
3.7 Vikt (se tabell SH-18).
3.7.1 Modifiera vikt enligt tabell SH-14.
3.7.2 Frivillig viktvariation (lägg till 2T6–7 kg).
3.8 Beräkna Förflyttning (FÖR) enligt tabell SH-12.
3.9 Beräkna Bärförmåga (BF) enligt tabell SH-13.
3.10 Grundskada (H, K, S) beräknas enligt tabell SH-15.
3.11 Vapenarm (slå 1T10 på tabell SH-3).

4. Karaktärsdrag

4.1 Välj eller bestäm karaktärsdrag.
4.1.1 Lojalitet (välj eller slå 3T6)
4.1.2 Heder (välj eller slå 3T6)
4.1.3 Amor (välj eller slå 3T6)
4.1.4 Aggression (välj eller slå 3T6)
4.1.5 Tro (välj eller slå 3T6)
4.1.6 Generositet (välj eller slå 3T6)
4.1.7 Rykte (börjar på 0)
4.1.8 Tur (börjar alltid på 11)

5. Grundchanser för färdigheter

5.1 Beräkna grundchanserna för de färdigheter som finns angivna på rollformuläret.
5.1.1 TÅL/2 för färdigheter med [T].
5.1.2 RÖR/2 för färdigheter med [R].
5.1.3 PSY/2 för färdigheter med [P].
5.1.4 BIL/2 för färdigheter med [B].
5.1.5 (RÖR+PSY)/4 för färdigheter med [RP].
5.1.6 (PER+PSY)/4 för färdigheter med [PP].
5.1.7 (PSY+SYN/4 för färdigheter med [PS].
5.2 Grundchans för Modersmål = PSY.

6. Familjebakgrund

6.1 Välj födelsedag (eller använd tabell 2-20 till 2-23).
6.2 Syskon (se tabell 2-24 i regelboken).
6.3 Föräldrarna (se tabell 2-26 i regelboken).
6.4 Familjetabellen (slå ett slag på familjetabellen 2-28).

7. Bakgrundstabellerna

7.1 Se tabell 2-29, 2-30 och 2-31 för att avgöra hur många slag som skall slås på huvudtabellen.
7.2 Slå korrekt antal slag på huvudtabellen (tabell 2-32). Slå respektive slag på de olika bakgrundstabellerna:
7.2.1 Börd (tabell 2-33, 2-34).
7.2.2 Föremål (tabell 2-35).
7.2.3 Förmögenheter (tabell 2-36).
7.2.4 Egendom (tabell 2-37, 2-39, 2-40).
7.2.5 Kontakter (tabell 2-2-42).
7.2.6 Mentala egenskaper (tabell 2-44).
7.2.7 Fysiska egenskaper (tabell 2-56).
7.2.8 Övernaturliga egenskaper (tabell 2-46).
7.2.9 Händelser (tabell 2-47).
7.2.10 Extraslag på Familjetabellen (tabell 2-28).
7.2.11 Nackdelar (tabell 2-48).

8. Familjens huvudnäring

8.1 Bestäm familjens huvudnäring (tabell 2-49 till 2-54).
8.1.1 Fördela Ob1T6+1 enheter vardera på de fyra angivna färdigheterna.

9. Yrke

9.1 Välj yrke
9.2 Slå de tre framgångsslagen.
9.3 Använd angivna enheter för att höja de listade yrkesfärdigheterna.
9.4 Använd angivna enheter för att höja de listade specialfärdigheterna.
9.5 Använd angivna enheter för att höja valfria färdigheter.
9.6 Öka rollpersonens startkapital.
9.7 Välj startutrustning.

10. Slutliga värden

10.1 Beräkna VINIT (se tabell SH-16).
10.2 Beräkna Insikt (se tabell SH-17).

11. Utrustning

11.1 Köp ytterligare startutrustning för startkapital.

KAPITEL FYRA

ÄGODELAR



Det var en mörk och stormig natt. Snön vräkte ner över Naugs grotta och vinden piskade mot det stora trollets ansikte när han steg upp för att rulla för en extra stenbumling för grottöppningen. När Naug lufsade tillbaka till sin bädd av småsten grymtade han ilsket för sig själv:

”Naugs mage kurrar! Och inget väder för jakt! Naug inte glad!”

Trollet kastade sig i bädden med ett brak. Hur Naug sedan än vände och vred sig kunde han inte förmå sig att somna om – den tomma magen höll honom vaken.

Plötsligt slogs Naug av en tanke (något som inte händer varje dag och därför är värt att notera): kanske fanns det kvar något av dvärgen han bet armen av vid klippan nära dammen bortom skogen ovanför höjden?

Naug fick akta sitt huvud när han steg upp för att inte slå i grottaket. Ivrigt tog han sig bort till hålet i väggen där han förvarande sina ägodelar. Undan för undan plockade han fram sina saker, på jakt efter resterna av dvärgen. Utan att han själv lade märke till det började Naug tala högt för sig själv: ”…en stor prickig svamp; två blänkande runda saker; en hård kall sak å en bunt med sånna där mjuka saker som småttingarna har på sig; oj titta – min samling av björntänder; en stor sten; en, två, sju, fyra… öh… kanske tre råttsvansar…”

Naug svalde de fem svansarna i en tugga. ”…en liten rund glänsande sak; en trädstam; en halv dvärg; en… vänta nu!”

Naug sken upp. En halv dvärg att sätta tänderna i! Något rutten kanske, men vad gjorde det – den smakade ju bara bättre!

ÄGODELAR

Rollpersonens behov av utrustning är ofta ganska stort. För att tillgodose detta behov finns utförliga prislistor i detta avsnitt. I prislistorna finns exempelvis sådana saker som utrustning, husdjur, kläder och vapen. Varje typ har sin egen tabell för att det skall vara lätt att hitta. Observera att vissa tabeller är sorterade i bokstavsordning, medan andra är sorterade efter typ. Observera vidare att tabellerna inte är numrerade.

Betalningsmedel

De flesta riken och faktiskt många städer präglar egna mynt som betalningsmedel inom de egna gränserna. I praktiken sprids dessa mynt ibland långt utanför gränserna och dess värde beror då mer på metallen i myntet än vad som står präglat på dem. Mynt är relativt enkla att göra och likaså förfalskningar. Det finns ofta speciella mynthandlare som kan värdera, köpa eller sälja främmande mynt till en smärre kostnad. Genom att väga mynten, känna på dess tuggmotstånd och se på själva metallglansen kan en skicklig mynthandlare avgöra om myntet är falsk eller ej. I prislistorna anges priset i silver, motsvarande ett silvermynt som väger 1,9 g.

Byteshandel

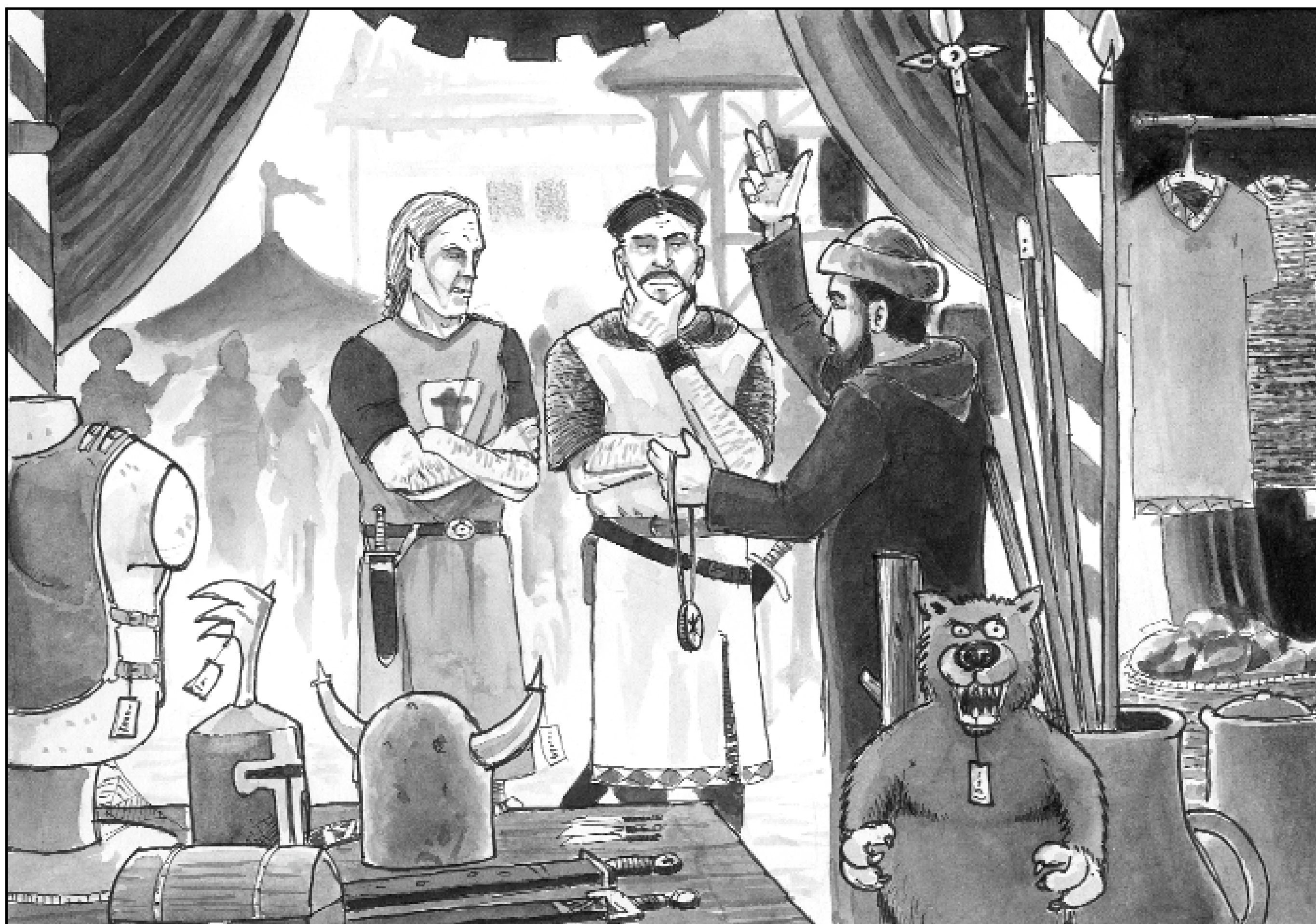
I primitiva kulturer är byteshandel det vanligaste sättet att handla. Detta betyder att om man har ett föremål (exempelvis ett svärd) kan man byta till sig mycket stora mängder av mycket vanliga saker (exempelvis spädgrisar). Det man får över kan man byta bort mot något annat. Nackdelen med byteshandel är att båda parter måste vara intresserade av varandras varor.

Prisjämförelser

För att få ett hum om hur mycket pengar är värda i Mundana kan man göra ett antal jämförelser.

Den vanligaste valutan är silvermyntet, som ofta väger 1,9 g och i reglerna refereras till som 'ett silver'. En normalgod soldat tjänar ungefär 80 silver i månaden. En underofficer tjänar ofta det dubbla, medan en officer ofta tjänar fyra gånger så mycket som en soldat, det vill säga 240 silver. En borgmästare eller rådman kan i vissa fall ha mer än 500 silver per månad medan en jordägande adelsman kan ta in mycket mer i skatter, sålda rätter och avkastning från jordbruket. Sämst betalt har förmodligen drängar, pigor och grovarbetare. Dessa har sällan mer än 40–50 silver i månaden.

Det är dyrt att leva i Mundana. Den enklaste formen av leverne, där arbetsgivaren står för login (vanligtvis en drängstuga eller ett logement) går lös på 15–30 silver. Om man inte vill gå ständigt hungrig eller slåss mot lössen och sjukdomarna i logementen kan man nå normal levnadsstandard genom att lägga ut ca 80 silver för ett eget rum, bra mat och öl.



MÅTTENHETER & MYNT

De mått som används i Mundana skiljer sig från de som används i vår egen moderna värld. Observera att i reglerna används dock ofta SI-enheter för enkelhetens skull. De mynt som används är oftast tillverkade i silver, men även guld och andra ädla metaller förekommer. På denna sida beskrivs de vanligaste måttenheterna och myntsorterna som förekommer i Mundana.

Mått och enheter

De enheter som används i Mundana bygger på gamla traditioner och kan därför variera något från plats till plats. I avlägsna delar av Mundana används ofta helt andra enheter. Dessutom har enheterna olika namn inom olika kulturer. I tabell SH-26 finns en sammanställning av de vanligaste enheterna för längd, yta, vikt och volym.

De mått och enheter som används för att beskriva längd, yta, vikt och volym i reglerna är som regel moderna SI-enheter. Dessa SI-enheter är lätta att förstå för en modern människa, men naturligtvis förekommer de inte i Mundana.

Mynt

Den jargiska silverdenaren är ett slags standardmynt som accepteras över stora delar av världen. Det är ett litet silvermynt innehållande ungefär 1,9 gram (en tvåhundrafyrtiondels pund) silver uppblandad med mindre ädla metaller, så att de normala silvermynten varierar mellan en halv och en tum i diameter. Denaren förkortas ’d’ i Jargien.

I Eons regler används dock beteckning ’silver’ för att beskriva alla olika silvermynt med samma vikt som den jargiska denaren. I tabell SH-27 finns en sammanställning över de vanligaste myntsorterna i Mundana.

Storhet	Mäts i enheten
Längd	tum, fot, aln, fjärdingsväg, dagsmarscher.
Yta	tunnland, mark.
Vikt	lod, pund, lispund, centner.
Volym	jungfru, kvarter, sejdel, stop, kanna, tunna.

Längd	Förhållande
Tum (”)	1 tum = 2,54 cm.
Fot (’)	1 fot = 12 tum = 30,48 cm.
Aln	1 aln = 2 fot = 24 tum = 60,96 cm.
Fjärdingsväg	1 fjärdingsväg = 6000 fot = 2672 meter.
Mil	1 mil = 4 fjärdingsvägar = 10688 meter.
Dagsmarsch	1 dagsmarsch = 16 fjärdingsvägar = 42,8 km.

Volym	Symbol	Förhållande
Jungfru	1 jungfru = 8,18 centiliter.	
Kvarter	1 kvarter = 4 jungfrur = 3,28 deciliter	
Sejdel	1 sejdel = 2 kvarter = 6,56 deciliter	
Stop	1 stop = 4 kvarter = 1,31 liter.	
Kanna	1 kanna = 2 stop = 2,62 liter.	
Tunna	1 tunna = 48 kannor = 125,6 liter.	

Yta	Förhållande
Tunnland	1 tunnland = 1/2 hektar.
Mark	1 mark = 8 tunnland = 4 hektar.

Vikt	Förhållande
Lod	1 lod = 14,19 g.
Pund*	1 pund = 32 lod = 0,454 kg.
Lispund	1 lispund = 20 pund = 9,08 kg.
Centner	1 centner = 100 pund = 45,4 kg.

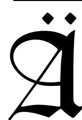
* I Jargien kallas denna viktenhet även Libra, därav förkortningen lb. På många andra håll kallas den även skålpund.

Tabell SH-26: Mått och Enheter.

Mynt	Metall	Vikt	Värde
Guldlibra	Guld	22,7 g	240 silver
Solida	Guld	1,9 g	20 silver
Denar	Silver	1,9 g	1 silver
Cupra	Koppar	0,7 g	1/10 silver
Guldmark	Guld	15,1 g	160 silver
Gulden	Silver	11,4 g	6 silver
Silverdaler	Silver	1,9 g	1 silver
Koppar	Koppar	0,7 g	1/10 silver
Thaler	Silver	1,9 g	1 silver
Guldkrona	Guld	34,0 g	360 silver
Silverlod	Silver	14,2 g	7,5 silver
Dukat	Guld	15,1 g	160 silver
Florin	Silver	11,4 g	6 silver
Dinar	Silver	1,9 g	1 silver
Skilling	Guld	1,1 g	12 silver
Penning	Silver	1,9 g	1 silver
Drakma	Silver	1,9 g	1 silver
Gulddirham	Guld	6 g	66 silver
Silverdirham	Silver	3,8 g	2 silver
Koppardirham	Koppar	0,4 g	2/33 silver
Narin	Silver	18,9 g	10 silver
Olom	Silver	1,9 g	1 silver
Sunuvai	Siluna	10,0 g	2 silver
Järnstång	Järn	10,0 g	1/2 silver
Khali	Guld	1,4 g	15 silver
Sekha	Silver	1,4 g	3/4 silver
Remerier	Guld	23,8 g	252 silver
Nakon	Guld	1,1 g	12 silver
Cador	Silver	7,6 g	4 silver
Silver	Silver	1,9 g	1 silver
Kvarting	Silver	0,5 g	1/4 silver
Kulg	Guld	15,1 g	160 silver
Drock	Silver	11,4 g	6 silver
Trugg	Silver	1,9 g	1 silver
Bakla	Brons	454 g	68 silver

Tabell SH-27: Sammanställning över vanliga och ovanliga mynt.

MAT & DRYCK


TA BÖR MAN, annars dör man. Om en rollperson slarvar med att få i sig tillräckligt med mat eller dryck riskerar han drabbas av svår utmattning. Nedan presenteras listor över mat, dryck och olika behållare att förvara maten i. Det finns även en tabell för husgeråd som kan behövas i matlagningen eller vid serveringen. Observera att tabellerna är onumrerade.

Hållbarhet

Även om det är lätt att få tag på råvaror på marknader och torg är det den färdigkonserverade provianten som intresserar de flesta äventyrare. Denna typ av proviant har tillagats eller behandlats på olika för att hålla längre. Rökning, torkning (antingen i fria luften eller genom uppvärmning) och saltning är exempel på vanliga metoder för att göra maten mer hållbar. Jäsning och syltning förekommer också. Bäst, men också överlägset dyrast, är mat och dryck som konserverats på magisk väg. Sådan mat är också mycket sällsynt.

Proviant	Pris	Vikt
Färdkost, enkel, 1 dag	1 silver	0,8 kg
Torrskaffning, 1dag	1 silver	0,5 kg
Fältproviant, 1 dag	2 silver	1,0 kg
Färdkost, extra hållbar, 1 dag	4 silver	1,2 kg
Hö med havre, 1 dag för häst	1 silver	8,0 kg

Dryck*	Pris	Vikt
Kagge svagöl	10 silver	12,5 kg
Kagge missleöl	15 silver	12,5 kg
Kagge vanligt öl	15 silver	12,5 kg
Kagge mjöd	30 silver	12,5 kg
Kagge kvasr	50 silver	12,5 kg
Butelj med svagt vin	12 silver	2,1 kg
Butelj med vanligt vin	13 silver	2,1 kg
Butelj med starkvin	17 silver	2,1 kg
Butelj med portvin	19 silver	2,1 kg
Butelj med cimanivin	22 silver	2,1 kg
Kruka med svagt vin	10 silver	8,0 kg
Kruka med vanligt vin	15 silver	8,0 kg
Kruka med starkvin	30 silver	8,0 kg
Kruka med portvin	40 silver	8,0 kg
Kruka med cimanivin	50 silver	8,0 kg
Krus brännvin	14 silver	2,0 kg
Krus plammbrännvin	26 silver	2,0 kg
Krus svarta draken	38 silver	2,0 kg
Butelj brännvin	22 silver	2,0 kg
Butelj plammbrännvin	34 silver	2,0 kg
Butelj svarta draken	46 silver	2,0 kg

* Observera att behållaren är inräknad i priset och vikten. 1 kagge (liten trätunna) = 8 stop ≈ 10,5 liter, 1 krus (lerkrus) = 1 stop ≈ 1,3 liter, 1 butelj (glasflaska) = 1 stop ≈ 1,3 liter, 1 kruka (lerkruka) = 4 stop ≈ 5 liter.

Husgeråd	Pris	Vikt
Dryckeshorn	3 silver	0,5 kg
Gryta, järn	40 silver	0,7 kg
Kaffepanna, koppar	75 silver	0,3 kg
Kastrull, järn	30 silver	0,5 kg
Kastrull, koppar	60 silver	0,4 kg

...forts husgeråd		
Kittel, järn, liten	50 silver	1,0 kg
Matkniv, metall	10 silver	–
Mugg, tenn	12 silver	0,3 kg
Mugg, trä	2 silver	0,3 kg
Mugg, keramik	3 silver	0,5 kg
Plåtskål	5 silver	0,1 kg
Sked, metall	3 silver	–
Sked, trä	1 silver	–
Skål, keramik	2 silver	0,5 kg
Skål, trä	1 silver	0,3 kg
Stekpanna, järn	35 silver	0,6 kg
Tallrik, tenn	10 silver	0,2 kg
Tallrik, trä	1 silver	0,2 kg
Vinglas	8 silver	0,2 kg

Förvaring	Pris	Vikt
Amfora, keramik (125 liter)	16 silver	12,0 kg
Axelväska, tyg (20x25 cm)	10 silver	0,3 kg
Butelj, glas (1 stop ≈ 1,3 liter)	10 silver	0,8 kg
Bältespung	4 silver	0,2 kg
Dokumentkavel, vattentät	8 silver	0,2 kg
Dosa, silver	40 silver	0,1 kg
Dosa, tenn	10 silver	0,1 kg
Fickplunta, tenn	20 silver	0,1 kg
Flaska, glas (1 jungfru ≈ 8 cl)	3 silver	0,1 kg
Flaska, glas (1 kvarter ≈ 3 dl)	5 silver	0,3 kg
Hink, trä (10 liter)	3 silver	2,5 kg
Kagge, trä (8 stop ≈ 10,5 liter)	3 silver	2,0 kg
Kartfodral, tyg	4 silver	0,1 kg
Kista, liten	15 silver	15,0 kg
Kista, stor (200 liter)	30 silver	60,0 kg
Korg, liten (20×30 cm)	1 silver	0,8 kg
Korg, stor (35×35 cm)	2 silver	1,5 kg
Krus, keramik (1 stop ≈ 1,3 liter)	2 silver	0,8 kg
Låda, trä	4 silver	2,0 kg
Låda, vattentät	8 silver	2,0 kg
Penningpung	5 silver	0,1 kg
Remväska, läder (35x28x12)	15 silver	0,9 kg
Ryggsäck, linne	20 silver	1,0 kg
Sadelväska	25 silver	2,0 kg
Skrin, metall	20 silver	1,0 kg
Säck, juteväv, stor	1 silver	0,8 kg
Säck, linne, liten	1 silver	0,4 kg
Säck, linne, stor	2 silver	0,8 kg
Tobakspung	5 silver	0,1 kg
Tunna, trä (125 liter)	12 silver	15,0 kg
Vattenflaska (1,3 liter)	3 silver	0,4 kg
Vattenskinn (5 liter)	5 silver	0,8 kg
Vattensäck (10 liter)	6 silver	1,5 kg
Vinkruka (4 stop ≈ 5 liter)	4 silver	3,0 kg
Vinlägel (4 stop ≈ 5 liter)	4 silver	0,8 kg

KLÄDER & TYGER

Kläder är något som ofta förbises helt i rollspel – de förekommer i prislistan, men man får sällan någon god beskrivning på hur de ser ut och fungerar. Det här avsnittet beskriver generella klädesvanor i Mundana, både allmogens och överklassens. Här behandlas även material och färger.

Material

De vanligaste materialen är linne och ylle. Lin spinns till tråd som vävs till tyg. Det är en omständig process som kräver mycket arbete. Linne är därför ganska dyrt och används oftast till plagg som skall ligga längst in mot kroppen, då de är bekvämare än ylleplagg.

Ull kan spinnas till tråd och vävas, men också tovas till filttyg ofta av varierande kvalitet. Kraftigt valkat ylletyg kallas vadmal och det är det vanligaste materialet till allmogekläder.

Siden är en raritet och mycket dyrt och är någonting som bara de rikaste har råd med. Siden tillverkas av silkestrådar från vissa larver.

Dessa material sys sedan ihop till kläder. Gemensamt för kläderna är att de utgår från mycket enkla mönster.

Allmogens kläder

En tunika är en undertröja, nästan som en enklare t-tröja. En kortärmad bärs på sommaren, medan en långärmad bärs på vintern. Ovanpå detta har männen ofta en kolt eller kjortel, vilket är en knälång dräkt.

Kvinnor har så gott som alltid en kortare kjortel och bär denna tillsammans med en lång kjol. Kjolarna är i de allra flesta fall fotsida. Ett vanligt alternativ är en hellång dräkt – ofrälse brukar snöra ihop denna vid midjan med ett förkläde.

Människor använder sällan byxor. Istället används hosor i olika utvecklingsstadier. De enklaste hosorna är ett par benkläden som fästes i kjorteln som inte täcker blygden, medan de mer utvecklade hosorna är hopsnörda i grenen.

Ett genomgående plagg för samtliga kulturer är manteln. Det finns flera olika varianter – helrundelmantlar, halvrundelmantlar, fyrkantiga mantlar och så vidare – men grunden är densamma, ett stort tygstycke som viras runt kroppen för att värma bäraren och skydda honom för regn och rusk. Dessutom kan manteln användas som filt, kudde, segel, handduk eller något att svepa in saker i när man bär dem längst ut på en käpp.

I de fall där manteln har en egen huva brukar den ofta ha en strut där bak. Längden på struten varierar mycket med modenycker runt om i världen. Om manteln inte har en huva är det vanligt med en kraghuva – en lös krage med huva som man bär ovanpå manteln. Kraghuvans struts längd varierar med modenycker på samma sätt som struten på en mantelhuva.

En tabard är ett tygstycke eller ett ytterplagg som man bär ovanpå kläderna i rent dekorativt syfte. I sin enklaste form är det ett smalt tygstycke som når från axlarna till marken med ett hål för huvudet, medan de mer avancerade varianterna har hopsydda sidor och kluven front och bak för att möjliggöra att man kan ha tabard till häst. Riddare bär ofta en tabard ovanpå rustningen. Den är ofta broderad med familje- eller ordensvapen. Det finns många olika varianter av tabarder, vilka naturligtvis förändras med modet hela tiden, precis som alla andra plagg.

Skor är något man bär på fötterna. De består av en sula samt något som håller sulan på plats på foten. Om den dessutom täcker och värmer foten är det ingen nackdel. Sandaler och träskor är väldigt primitiva skor, men används ofta av munkar. Även sanarialver använder en slags sandal med träsula. I sin mest extrema version går skorna upp över knäna. Stövlar är en styvare och mer vattentät variant av skor med höga skaft och kängor är skor med tjockare sula. Skor är en förbrukningsvara. Man brukar införskaffa eller tillverka fyra par skor per person och år om man har råd.

Överklassens kläder

Överklassens kläder är i många kulturer nästan likadana som underklassens, men de är dyrare, finare och tillverkade av dyrare material. Ganska genomgående försöker adeln och överklassen att visa upp hur rik den är genom att klä sig i kläder som gör fysiska övningar näst intill omöjliga. Till exempel är det sabriska modet att bära peruk ett resultat av detta – att till exempel försöka springa med peruk ser bara fånigt ut.

Modet tar sig de mest fantastiska uttryck i kvinnornas dräkter. Till exempel anses det på vissa håll status att ha en stor mage då detta är ett tecken på fertilitet, varför denna förstoras med hjälp av små kuddar på magen i dräkten.

Andra modenycker är de så kallade djävulsfönstren – en öppning i sidan i dräkten genom vilken man har fri insyn till kroppen eller genom en tunn, nästan genomskinlig underdräkt. De är just nu högsta mode i Consaber men ställde till ett sådant rabalder då de nådde Jargien att de omedelbart totalförbjöds. I Asharina har de blivit mer populära.

Rustningar förekommer sällan som vardagskläder. De som vanligen bär rustning även till vardags ses på som bråkmakare – samma sak gäller de som går omkring med överdrivna mängder vapen. I oroliga tider eller områden är det mer ursäktligt att bära rustning jämt.

Färger och tillbehör

Färger är, liksom det mesta annat i klädväg, ett tecken på status och rikedom. I vissa länder finns det lagar som förbjuder alla andra än adel att bära kläder i klara färger.

Olika färger är olika vanliga i olika delar av Mundana. Detta beror främst på tillgången till växtfärger – ju sällsyntare en viss växtfärg är, desto dyrare blir det också att färga kläder. Rött är till exempel en ganska ovanlig färg i många delar av Mundana. På Asharina-halvön i allmänhet och Asharien i synnerhet är ockra mycket vanligt förekommande och den röda färgen blir sålunda mycket billig att framställa i just dessa områden.

Färger som grönt, brunt och grått är mycket billiga att framställa på så gott som alla håll i Mundana. Dessa har därför kommit att bli gemene mans färger.

Vitt är snarare en mycket ljus gul, grå eller beige färgton, som kommer av den naturligt ofärgade fibern. Svart förekommer naturligt i vissa ylletyger. Annars är det enkelt att färga tyg svart.

Purpur är svindyrt och reserverat för adel och rika köpmän. Pälsverk är också dyrt, varför dessa används av adel. Broderier används ofta för att smycka ut kläderna – adeln har finare tråd, pärlor, silver och guld i trådarna, medan ofrälse får nöja sig med färgad tråd.

Till kläderna bärs en del tillbehör. Ett bälte är till exempel ett måste för att hålla kläderna på plats och för att hänga saker i. Börs och bältesväska hängs i bältet och används för att förvara saker och pengar i. En gift kvinna har ofta nycklar som hänger från bältet som tecken på att hon för befälet i hemmet. Riddare och adliga krigare har ofta svärd vid sidan och en dolk i bältet.

Tabellförklaringar

I tabellen för tyger är priserna satta per aln (3 fot). Tygets bredd anses vara 140 cm. Observera att detta är en bredd som satts för att göra pris- och viktjämförelser enklare. Tyghandlare säljer sällan tyg med standardiserad bredd.

Pris och vikt för pälsar och hudar gäller hela stycken – hudar och pälsar säljs endast mycket sällan per aln.

Observera att kläder som bärs på kroppen endast räknas som hälften så tunga när det gäller uträkning av belastning (se sidan 19). Denna regel gäller inte om kläderna bärs i famnen eller i en ryggsäck – vikten räknas då till hundra procent.

Kläder	Pris	Vikt
Byxor, päls	45 silver	2,3 kg
Bälte, läder	5 silver	0,1 kg
Bältesband, siden	20 silver	–
Bältesspänne, brons	5 silver	0,2 kg
Bältesspänne, silver	10 silver	0,2 kg
Dräktsspänne, brons	5 silver	0,1 kg
Dräktsspänne, guldöverdaget	100 silver	0,1 kg
Dräktsspänne, silver	10 silver	0,1 kg
Handskar, siden	70 silver	0,1 kg
Handskar, läder	8 silver	0,3 kg
Hosor, bomull	40 silver	0,6 kg
Hosor, linne	30 silver	0,7 kg
Hosor, ylle	20 silver	1,0 kg
Jacka, läder	60 silver	2,3 kg
Jacka, päls	45 silver	2,3 kg
Jacka, ylle	20 silver	1,0 kg
Kjol, bomull	40 silver	0,6 kg
Kjol, linne	30 silver	0,7 kg
Kjol, siden	200 silver	0,4 kg
Kjol, ylle	20 silver	1,0 kg
Kjortel, ylle	30 silver	1,0 kg
Mantel, siden	350 silver	0,7 kg
Mantel, ylle	40 silver	1,9 kg
Munkkåpa, linne	80 silver	1,5 kg
Munkkåpa, ylle	60 silver	2,1 kg
Pantalonger, bomull	40 silver	0,3 kg
Pantalonger, linne	30 silver	0,8 kg
Pantalonger, siden	200 silver	0,4 kg
Rock, päls	90 silver	4,5 kg
Rock, ylle	50 silver	2,0 kg
Skjorta, bomull	30 silver	0,3 kg
Skjorta, linne	20 silver	0,4 kg
Skjorta, siden	150 silver	0,3 kg
Toga, bomull	150 silver	1,5 kg
Toga, siden	500 silver	1,0 kg
Tröja, ylle	20 silver	1,0 kg
Tunika, linne	35 silver	0,9 kg
Vantar, päls	6 silver	0,3 kg
Vantar, ylle	5 silver	0,1 kg
Väst, siden	120 silver	0,2 kg
Väst, skinn	36 silver	1,4 kg

Huvudbonader	Pris	Vikt
Basker	3 silver	0,1 kg
Halmhatt	2 silver	0,4 kg
Hatt med brätte, ylle	8 silver	0,4 kg
Hatt, filt	6 silver	0,3 kg
Hatt, färgat linne	6 silver	0,3 kg
Hatt, siden	40 silver	0,1 kg
Huva, linne	4 silver	0,1 kg
Huva, läder	8 silver	0,3 kg
Luva, ylle	5 silver	0,1 kg
Mössa, päls	6 silver	0,3 kg
Mössa, ylle	4 silver	0,1 kg
Slokhatt, filt	8 silver	0,4 kg
Slokhatt, läder	10 silver	0,6 kg
Struthätta, ylle	6 silver	0,2 kg
Turban, bomull	10 silver	0,4 kg

Skodon	Pris	Vikt
Kragstövlar, läder	36 silver	1,5 kg
Kängor	48 silver	1,5 kg
Ridstövlar	30 silver	1,5 kg
Sandaler	2 silver	0,6 kg
Skor, linne	4 silver	0,2 kg
Skor, läder	8 silver	0,3 kg
Stövlar, läder	24 silver	0,9 kg
Stövlar, päls	18 silver	0,9 kg
Träskor	6 silver	1,9 kg

Tyg & skinn	Pris	Vikt
Ylle, per aln	5 silver	0,5 kg
Linne, per aln	8 silver	0,3 kg
Bomull, per aln	12 silver	0,2 kg
Siden, per aln	70 silver	0,15 kg
Tältduk, vaxad, per aln	8 silver	0,7 kg
Segelduk, per aln	10 silver	1,0 kg
Fårpäls	5 silver	2,0 kg
Getskinn	8 silver	1,0 kg
Kalvhud	10 silver	3,0 kg
Kohud	10 silver	5,0 kg
Björnfäll	15 silver	6,0 kg
Vargpäls	10 silver	2,5 kg

DIVERSE UTRUSTNING

Man vet aldrig när en vbiss utrustning kan komma till användning. Man bör dock tänka sig för innan man utrustar sin rollperson alltför grundligt – överbelastning leder lätt till utmattning. Tabeller presenteras för alla möjliga sorters utrustning – från personlig utrustning till alkemiska preparat. Observera att tabellerna är onumrerade.

Personlig utrustning	Pris	Vikt
Handfat, keramik	8 silver	1,5 kg
Kam, ben	4 silver	0,1 kg
Kam, metall	16 silver	0,2 kg
Klädborste	2 silver	0,3 kg
Kudde, dun	15 silver	1,5 kg
Kudde, tagel	8 silver	4,0 kg
Käpp	2 silver	0,6 kg
Parfym, glasflaska (1 jungfru)	20 silver	0,1 kg
Pipa	15 silver	0,1 kg
Potta, keramik	4 silver	0,8 kg
Radband, glaspärlor	10 silver	0,1 kg
Rakkniv, brons	20 silver	0,2 kg
Spegel, brons	35 silver	0,5 kg
Spegel, försilvrat glas	90 silver	0,8 kg
Spegel, silver	50 silver	0,5 kg
Såpa (1 stop ≈ 1,3 liter)	2 silver	1,3 kg
Tvål, parfymerad	10 silver	0,1 kg

Belysning & elddon	Pris	Vikt
Elddon, bågdrill och träbit	4 silver	0,3 kg
Elddon, flinta och stål	6 silver	0,2 kg
Fackla	1 silver	0,5 kg
Fnöske	1 silver	–
Glödlåda	2 silver	0,3 kg
Lampolja (1 stop ≈ 1,3 liter)	2 silver	1,3 kg
Lykta	10 silver	0,5 kg
Oljelampa	5 silver	0,2 kg
Vaxljus	2 silver	0,1 kg

Specialutrustning	Pris	Vikt
Balansvåg, med vikter	30 silver	0,5 kg
Besman (motviktsvåg)	20 silver	2,0 kg
Förstoringsglas	250 silver	0,5 kg
Hänglås	60 silver	0,2 kg
Jakobsstav	40 silver	0,5 kg
Kikare	350 silver	1,2 kg
Knoplina	10 silver	2,0 kg
Kompass	400 silver	0,5 kg
Kulram	10 silver	0,4 kg
Läsglasögon	220 silver	0,1 kg
Solur	10 silver	0,3 kg
Timglas	90 silver	0,5 kg

Läkarutrustning	Pris	Vikt
Amputationssåg	60 silver	0,5 kg
Blodiglar (ett dussin)	3 silver	0,1 kg
Kirurgisk kniv, brons	40 silver	0,1 kg
Koppkniv	30 silver	0,1 kg
Sårsalva	8 silver	0,1 kg
Tygförband (12 alnar)	5 silver	0,3 kg

Spel	Pris	Vikt
Spelkort (48 st), till broggin	8 silver	0,2 kg
Tärningar, horn, ett par	2 silver	0,1 kg
Lafotosbräde, med pjäser	10 silver	0,7 kg
Ranchelbräde, med brickor	4 silver	0,6 kg
Tazumbräde, med brickor	6 silver	0,6 kg

Vildmarksutrustning	Pris	Vikt
Banér, linne, broderat	75 silver	1,2 kg
Banér, siden, broderat	225 silver	0,4 kg
Filt, ylle	10 silver	0,8 kg
Huggkniv	80 silver	0,7 kg
Hängmatta	20 silver	1,0 kg
Insektsolja	8 silver	0,1 kg
Kanot	100 silver	22,0 kg
Myggnät	16 silver	0,2 kg
Paviljong, två man (exkl. möbler)	400 silver	25,0 kg
Skidor (med stavar)	15 silver	8,0 kg
Skridskor, benmedar	10 silver	2,0 kg
Snöre (12 alnar)	1 silver	0,1 kg
Snöskor	20 silver	2,0 kg
Sovsäck	20 silver	2,1 kg
Tält, två man	50 silver	5,0 kg
Tält, fyra man	100 silver	8,0 kg
Tält, åtta man	180 silver	15,0 kg
Tält, tjugo man	320 silver	30,0 kg
Tältkamin	100 silver	12,0 kg
Tältsäng	40 silver	12,0 kg
Vandringsstav	10 silver	1,5 kg

Klätterutrustning	Pris	Vikt
Bergskilar, fyra stycken	10 silver	0,3 kg
Handskar, läder	8 silver	0,3 kg
Rep, per meter	1 silver	0,1 kg
Stege (tre meter)	50 meter	8,0 kg
Tross, per meter	4 silver	0,4 kg
Änterhake	20 silver	1,0 kg

Jaktutrustning	Pris	Vikt
Björnsax	180 silver	6,0 kg
Jaktbåge	80 silver	0,9 kg
Jaktdolk	100 silver	0,3 kg
Jakthorn	5 silver	0,5 kg
Jaktspjut	100 silver	3,0 kg
Köttkrok	10 silver	0,7 kg
Pilar, ett dussin	8 silver	1,0 kg
Påk	5 silver	1,5 kg
Rävsax	120 silver	3,5 kg
Slaktkniv	25 silver	0,2 kg
Snaror (ett dussin)	1 silver	0,1 kg
Vette	10 silver	1,5 kg

Verktyg	Pris	Vikt
Blåsbälg	20 silver	2,0 kg
Bryne	5 silver	0,1 kg
Bräckjärn	15 silver	0,5 kg
Dyrkar	40 silver	0,2 kg
Fickkniv	20 silver	0,1 kg
Fil	50 silver	0,3 kg
Färg, blå (1 stop ≈ 1,3 liter)	80 silver	1,4 kg
Färg, grön (1 stop ≈ 1,3 liter)	50 silver	1,4 kg
Färg, gul (1 stop ≈ 1,3 liter)	20 silver	1,4 kg
Färg, guld (1 stop ≈ 1,3 liter)	80 silver	1,5 kg
Färg, röd (1 stop ≈ 1,3 liter)	10 silver	1,5 kg
Färg, vit (1 stop ≈ 1,3 liter)	20 silver	1,6 kg
Hacka	80 silver	2,0 kg
Hammare	40 silver	0,3 kg
Handyxa	50 silver	1,0 kg
Huggkniv	80 silver	0,7 kg
Hyvel	50 silver	1,5 kg
Hästskor (fyra stycken)	16 silver	0,8 kg
Högaffel, trä	25 silver	1,6 kg
Kedja, per aln	50 silver	1.0 kg
Kniv	25 silver	0,2 kg
Kvarnsten	200 silver	75,0 kg
Lie	120 silver	3,5 kg
Nålar (ett dussin)	6 silver	–
Pensel	1 silver	0,1 kg
Plog med metallblad	240 silver	18,0 kg
Sax	80 silver	0,1 kg
Skyffel, trä	30 silver	2,0 kg
Slaga	20 silver	1,7 kg
Sliphjul	100 silver	20 kg
Slägga	60 silver	3,5 kg
Spade, metall	50 silver	2,4 kg
Spett	75 silver	4,0 kg
Spik (ett dussin)	2 silver	0,6 kg
Ståltråd, per aln	5 silver	0,05 kg
Städ	400 silver	7,5 kg
Svängborr	80 silver	0,8 kg
Såg	90 silver	3,5 kg
Tjära (fyra stop ≈ 5,2 liter)	10 silver	5,0 kg
Tång	50 silver	0,6 kg
Vedyxa	70 silver	1,9 kg
Ässja	500 silver	murad

Skrivdon	Pris	Vikt
Bladguld, ett ark	100 silver	-
Bladsilver, ett ark	10 silver	-
Bläck, svart (exkl. horn)	5 silver	-
Bläck, rött (exkl. horn)	10 silver	-
Bläck, blått (exkl. horn)	20 silver	-
Bläckhorn	5 silver	0,1 kg
Bok, liten anteckning (24 ark)	20 silver	0,1 kg
Bok, inbunden (48 ark)	50 silver	0,3 kg
Griffeltavla	5 silver	0,5 kg
Gåspenna	2 silver	–
Inbindning, inkl pärmar	10 silver	0,5 kg
Kritor (ett dussin)	2 silver	0,1 kg
Lack, rött	2 silver	-
Läsksvamp	2 silver	-
Läspulpet	50 silver	22,0 kg

...forts skrivdon		
Papper (ett ark)	1 silver	–
Pensel	2 silver	–
Pergament, ett ark	4 silver	–
Raderkniv	15 silver	-
Sigillstämpel, guld	100 silver	-
Sigillstämpel, silver	50 silver	-
Vax, ett litet block	1 silver	0,1 kg

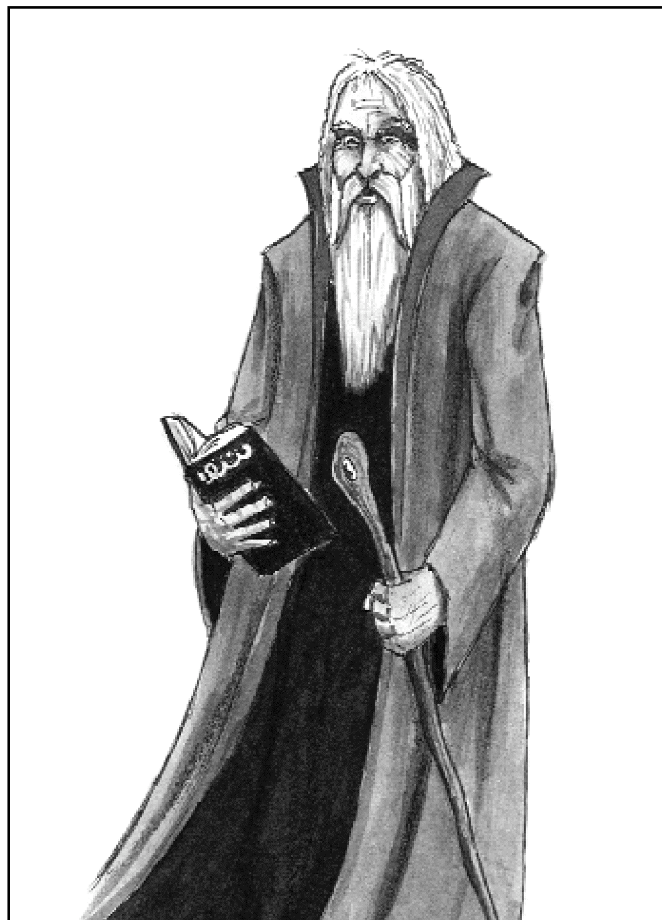
Musikinstrument	Pris	Vikt
Basun	50 silver	1,5 kg
Cymbal	10 silver	0,5 kg
Fiddla	80 silver	0,7 kg
Flöjt	25 silver	0,1 kg
Harpa	125 silver	8,0 kg
Horn	20 silver	0,5 kg
Jakthorn	5 silver	0,4 kg
Krumhorn	45 silver	0,8 kg
Luta	100 silver	1,2 kg
Lyra	80 silver	0,7 kg
Mungiga	5 silver	-
Munspel	20 silver	0,3 kg
Orgel	400 silver	20,0 kg
Panflöjt	30 silver	0,2 kg
Puka	40 silver	2,0 kg
Rankett	50 silver	1,0 kg
Skalmeja	60 silver	1,2 kg
Stridslur	40 silver	0,7 kg
Säckpipa	80 silver	0,5 kg
Trumma	20 silver	1,0 kg
Trumpet	60 silver	0,6 kg
Visselpipa	2 silver	-

Laboratorieutrustning	Pris	Vikt
Astrolabium	450 silver	1,5 kg
Destillationskolv, eldfast glas	80 silver	0,5 kg
Destilleringsapparat, koppar	400 silver	2,0 kg
Griptång	60 silver	1,0 kg
Mortel, sten	80 silver	2,0 kg
Provrör, eldfast glas	50 silver	0,2 kg
Smältdegel	30 silver	1,0 kg
Smältugn	800 silver	murad
Spatel, metall	5 silver	–
Sprit, ren (1 stop ≈ 1,3 liter)	50 silver	1,2 kg
Spritlampa	20 silver	0,2 kg
Stativ	60 silver	1,0 kg
Tripod, liten	40 silver	0,6 kg

Alkemiska preparat	Pris	Vikt
Alkohol (ett stop)	50 silver	1,2 kg
Ammoniak (ett stop)	75 silver	1,0 kg
Aqua fortis (en kvarter)	80 silver	0,6 kg
Arsenik	440 silver	1,0 kg
Asbest	110 silver	1,0 kg
Aska	1 silver	1,0 kg
Bly	20 silver	1,0 kg
Blåsyra (ett stop)	200 silver	2,3 kg
Brons	150 silver	1,0 kg
Fett (tolv stop)	36 silver	14,0 kg

...forts alkemiska preparat		
Flinta	2 silver	1,0 kg
Fosfor	220 silver	1,0 kg
Glas	22 silver	1,0 kg
Guld (ett lod)	150 silver	–
Jade (ett lod)	130 silver	–
Järn	50 silver	1,0 kg
Kalisalpeter	66 silver	1,0 kg
Kalk	6 silver	1,0 kg
Koksalt	200 silver	1,0 kg
Kol	36 silver	1,0 kg
Koppar	150 silver	1,0 kg
Krita	26 silver	1,0 kg
Kungsvatten (en kvarter)	65 silver	0,6 kg
Kvarts	5 silver	1,0 kg
Kvicksilver (en kvarter)	130 silver	4,5 kg
Lera	5 koppar	1,0 kg
Mangenat	300 silver	1,0 kg
Marmor	22 silver	1,0 kg
Mineralolja (en kanna)	15 silver	2,4 kg
Obsidan	110 silver	1,0 kg
Platina (ett lod)	170 silver	–
Salmiak	110 silver	1,0 kg
Saltsyra (en kvarter)	50 silver	0,6 kg
Siluna	200 silver	1,0 kg
Silver	529 silver	1,0 kg
Soda	22 silver	1,0 kg
Sodiat	300 silver	1,0 kg
Somdia	250 silver	1,0 kg
Sot	66 silver	1,0 kg
Sumpgas (ett stop)	80 silver	-
Svavel	40 silver	1,0 kg
Vitriololja (en kvarter)	50 silver	0,6 kg
Tenn	30 silver	1,0 kg
Zink	150 silver	1,0 kg
Alruna	44 silver	1,0 kg
Alvglas	155 silver	1,0 kg
Ask	3 silver	1,0 kg
Bolmört	44 silver	1,0 kg
Bärnsten (ett halvt lod)	75 silver	–
Citron	11 silver	1,0 kg
Ebenholts	10 silver	1,0 kg
Eldros	265 silver	1,0 kg
Flugsvamp	2 silver	1,0 kg
Fyrklöver	22 silver	1,0 kg
Gummi	26 silver	1,0 kg
Kork	10 silver	1,0 kg
Kåda	4 silver	1,0 kg
Lind	2 silver	1,0 kg
Mistel	22 silver	1,0 kg
Mjöl	1 silver	1,0 kg
Mull	4 koppar	1,0 kg
Månört	400 silver	1,0 kg
Olivolja (en kanna)	10 silver	2,4 kg
Peppar	400 silver	1,0 kg
Saffran (ett lod)	30 silver	–
Socker, rent	22 silver	1,0 kg
Stormhatt	26 silver	1,0 kg
Tobak	100 silver	1,0 kg
Vin (en kanna)	15 silver	1,3 kg

...forts alkemiska preparat		
Vitlök	22 silver	1,0 kg
Zedoarrot	66 silver	1,0 kg
Basilisköga	180 silver	0,2 kg
Ben	2 silver	1,0 kg
Blod (en kanna)	12 silver	2,6 kg
Drakben	2200 silver	1,0 kg
Drakblod	1750 silver	1,0 kg
Elfenben	440 silver	1,0 kg
Enhörningshorn	170 silver	0,1 kg
Flegma (ett stop)	40 silver	1,3 kg
Galla (ett stop)	15 silver	1,3 kg
Gargylhud	660 silver	1,0 kg
Gripfjädrar (ett stop)	200 silver	-
Horn	3 silver	1,0 kg
Hyggelmonsterägg	150 silver	0,5 kg
Kött	2 silver	1,0 kg
Limaxslem (en kvarter)	140 silver	0,3 kg
Lymfa (ett stop)	40 silver	1,3 kg
Läder	22 silver	1,0 kg
Mantikoragift (en kvarter)	175 silver	0,3 kg
Ormfjäll	90 silver	1,0 kg
Ormgift (en sejdel)	70 silver	0,7 kg
Ostron	7 silver	1,0 kg
Päls	33 silver	1,0 kg
Pärlemor	310 silver	1,0 kg
Spindlar	165 silver	1,0 kg
Tran (en kanna)	15 silver	2,4 kg
Trollever	75 silver	0,5 kg
Umbra (en kanna)	15 silver	2,4 kg



HUSDJUR & BOSKAP

En stor del av Mundanas befolkning är beroende av boskapshållning för sin överlevnad. Av nötkreaturen får man kött, mjölk och smör, medan får och getter ger både mjölk och ost till matlagningen och ull till kläder. Hästar och oxar är viktiga som både som dragdjur på åkern och som transportmedel. Brevduvor är ovärderliga för snabba rapporter – särskilt i krigstid.

Hästar

Ridhästen är den vanligaste tämjda hästen. Den är framavlad för att bära en ryttare, men kan efter träning också användas som kör- eller packhäst.

Draghästen är en grövre typ av häst som används för att dra vagnar och plogar. De duger att rida på men det är inget att rekommendera på grund av låg hastighet och komfort. De fungerar som packhästar under förutsättning att man inte har bråttom. Draghästen är kraftigt byggd och har som regel en välväxt man och svans.

En packhäst är en liten häst som nästan påminner om en åsna. Den har stora långa öron och korta ben. Packhästen är segt byggd och blir så gott som aldrig halt.

Stridshästen är en mycket stor och muskulös hästtyp som är avsedd att kunna bära en riddare med rustning. Stridshästen är ganska nära släkt med draghästar, men de är ännu större och betydligt mer temperamentsfulla. Observera att det pris som anges för stridshästen i prislistan gäller en otränad sådan. En tränad stridshäst kan ibland kosta det tiodubbla.

Husdjur & boskap	Pris	Vikt
Brevduva	10 silver	0,4 kg
Buffel	80 silver	350 kg
Draghäst	250 silver	850 kg
Får	20 silver	70 kg
Galt	30 silver	150 kg
Gås	3 silver	6 kg
Hund, drag	50 silver	40 kg
Hund, jakt	60 silver	15 kg
Hund, spår	50 silver	35 kg
Hund, vakt	25 silver	45 kg
Hund, vakt, väldresserad	75 silver	45 kg
Höna	2 silver	3 kg
Jaktfalk	200 silver	1 kg
Kalv	25 silver	200 kg
Kamel	300 silver	500 kg
Ko	50 silver	800 kg
Kyckling	1 silver	0,5 kg
Mula	150 silver	350 kg
Mulåsna	150 silver	250 kg
Oxe	60 silver	700 kg
Packhäst	175 silver	400 kg
Ponny	120 silver	300 kg
Ridhäst	450 silver	500 kg
Spädgris	5 silver	10 kg
Stridshäst	1100 silver	900 kg
Sugga	20 silver	100 kg
Tjur	150 silver	1200 kg
Tupp	3 silver	3 kg
Åsna	100 silver	225 kg

Nordlandshästen kallas ibland även 'nordländare'. Hästtypen är framavlad för att kunna gå långa distanser i svår terräng med tung last. De är trots sin ringa storlek kapabla att bära en vuxen man med viss packning. En nordlandshäst kan med fördel användas som rid- och packhäst i svår terräng. Den har mycket lång och tjock man och svans. Hästtypen har ett litet men kraftigt huvud.

En ponny är i grund och botten en liten ridhäst som även kan användas som kör- eller packhäst. Hästtypen är speciellt lämplig för lätta ryttare (exempelvis barn och ungdomar) då de är mycket skickliga på ojämnt underlag, exempelvis i skogen eller i bergen. Ponnyn är liten, knubbig, men ändå stark.

Andra djur

Brevduvor kan vara mycket nyttiga när det gäller att leverera bud. En duva som flyger från ett fast slag kan utan större problem flyga till destinationer ca 250 km bort. En normalgod brevduva tillryggalägger ca 1 km per minut.

Oxar är kastrerade tjurar av nötkreatursras som används som dragdjur. Nötkreatur har hållits som tamboskap sedan mycket, mycket länge. De härstammar från de vilt levande uroxarna som dock var betydligt större än tamoxarna.

En åsna är ett litet pack- och riddjur som är nära besläktat med hästen. I förhållande till sin ringa storlek kan den bära stora lass, men den är relativt långsam. Den är ett uppskattat transportmedel i torrare områden eftersom tamåsnan förnöjsamt uthärdar både värme och torka. Åsnan är segt byggd och blir 'aldrig' halt. Åsnan är som regel brun, men andra färger kan förekomma.

Ridkamelen, som också kallas för dromedar, är ett uthålligt djur som både kan användas som riddjur och som lastdjur. Den har endast en puckel på ryggen. Karaktäristiskt för kameler är att de är passgångare, vilket innebär att de flyttar ena sidans bägge ben samtidigt. Gångsättet ger en gungande rörelse som lätt gör ovana ryttare trötta eller till och med sjösjuka.

Djurtillbehör	Pris	Vikt
Betsel	10 silver	0,4 kg
Sadelväska	20 silver	2,0 kg
Piska	10 silver	0,7 kg
Dragok	40 silver	20 kg
Ryktborste	2 silver	0,3 kg
Sadel med stigbyglar	80 silver	8,0 kg
Sporrar	25 silver	0,2 kg
Falkenerarhandske	25 silver	0,2 kg
Hundkoppel	2 silver	0,1 kg
Släde	150 silver	75 kg
Vagn, fyra hjul	400 silver	300 kg
Kärra, två hjul	250 silver	100 kg
Plog	200 silver	20 kg

Förklaringar till tabell för närstridsvapen

Huggskada: Anger hur mycket skada vapnet gör då det används för att hugga. Ett "H" i skadekoden avser Grundskada (hugg).

Krosskada: Anger hur mycket skada vapnet gör då det används för att krossa. Ett "K" i skadekoden avser Grundskada (kross).

Stickskada: Anger hur mycket skada vapnet gör då det används för att stöta. Ett "S" i skadekoden avser Grundskada (stick).

STYK: Styrkekrav. Den minsta STY som behövs för att använda vapnet ohindrat. Klarar man inte av STYK minskar skadan med Ob1T6 och SI med två (-2/-2). Dessutom blir alla manövrer med vapnet en nivå svårare (+Ob1T6).

Fattn: Fattning, det vill säga antalet händer man bör ha på fästet. Fattningen '1H' innebär att man inte får någon fördel av att använda vapnet med två händer. Fattningen '2H' innebär att vapnet helst bör användas med två händer. Vill man (eller tvingas man) bruka ett 2H-vapen i en hand dubblas STYK (se ovan). Hur styrkekrav (STYK) fungerar beskrivs under rubriken STYK, ovan.

BRYT: Brytvärde, det vill säga hur mycket skada vapnet tål innan det går sönder. BRYT används i en frivillig regel som finns i de avancerade stridsreglerna.

SI: Snabbhetsindex. Ett värde som används i en avancerad och frivillig regel. SI ligger vanligen på en skala på 1–5, där 1 är långsamt och 5 är snabbt. Den första siffran gäller när man 'öppnar' en strid medan den andra siffran används av försvararen för att vinna tillbaka initiativet. Observera att SI kan ligga på nivåer över 5 och lägre än 1 i vissa fall.

Längd & Vikt: Vapnets normala längd och vikt.

Pris: Priset i silvermynt för ett normalt vapen. Om priset står inom parentes innebär det att vapnet kräver speciella kontakter för att få tag på. Vapnet kommer då från en speciell kultur eller ras. Dessa riktlinjer gäller för människor – för andra raser än människor kan givetvis andra eller rent av motsatta förhållande råda. Observera att exempelvis en dvärg inte har några som helst problem att få tag på dvärgavapen – detsamma gäller naturligtvis för alver och alvvapen och så vidare.

Dolkar	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Kniv	H+1	–	S+2	3	1H	5	1/2	20cm	0,2kg	25 silver
Dolk	H+1	K+1	S+Ob1T6	3	1H	5	1/2	30cm	0,3kg	100 silver
Sahlamdolk	H+1	K+1	S+Ob1T6	3	1H	8	1/2	35cm	0,2kg	(200 sunuvai)
Huggkniv	H+Ob1T6	K+1	–	5	1H	7	1/2	45cm	0,7kg	80 silver

Svärd	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Kortsvärd	H+Ob1T6+2	K+1	S+Ob1T6+2	6	1H	14	2/3	60cm	0,9kg	300 silver
Stridssvärd	H+Ob2T6+1	K+2	S+Ob1T6+2	9	1H	14	3/3	95cm	1,2kg	1000 silver
Slagsvärd	H+Ob3T6	K+3	S+Ob1T6+2	7	2H	14	3/4	120cm	1,7kg	1800 silver
Storsvärd	H+Ob4T6	K+Ob1T6+2	S+Ob1T6+2	11	2H	15	4/3	150cm	2,8kg	2500 silver
Niamhsvärd	H+Ob2T6	K+1	S+Ob1T6	6	1H	15	2/3	70cm	1,0kg	(500 sunuvai)
Lelldorinsvärd	H+Ob1T6	K+1	S+Ob2T6+2	7	1H	16	3/3	100cm	1,0kg	(1000 sunuvai)
Carwelansvärd	H+Ob3T6	K+1	S+Ob1T6+2	6	2H	16	3/4	110cm	1,3kg	(1500 sunuvai)
Lyfalisvärd	H+Ob3T6+3	K+1	S+Ob1T6+2	8	2H	16	4/4	180cm	1,6kg	(8000 sunuvai)
Gûrdersvärd	H+1	K+1	S+Ob1T6+3	6	1H	13	2/3	75cm	1,1kg	(480 trugg)
Tiraksabel	H+Ob2T6+2	K+1	S+3	10	1H	13	2/3	85cm	1,5kg	(960 trugg)
Mûhadinsabel	H+Ob2T6+2	K+1	S+Ob1T6	9	1H	11	3/3	100cm	1,1kg	(350 s.dirham)
Melorsvärd	H+Ob3T6+1	K+2	S+Ob1T6+2	9	2H	12	4/4	140cm	1,9kg	(3000 dinarer)
Kraggsvärd	H+Ob5T6	K+Ob1T6+2	S+Ob1T6	16	2H	13	4/2	190cm	4,8kg	(24 mark)

Yxor	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Handyxa	H+Ob1T6+2	K+2	–	6	1H	9	2/2	50cm	1,0kg	50 silver
Vedyxa	H+Ob2T6	K+2	–	9	1H	9	2/2	75cm	1,9kg	70 silver
Bredyxa	H+Ob2T6+3	K+3	–	9	1H	11	2/2	60cm	2,2kg	240 silver
Zhand-yxa	H+Ob3T6	K+3	–	10	1H	11	2/2	65cm	2,3kg	300 silver
Stridsyxa	H+Ob3T6+2	K+3	–	9	2H	11	3/2	90cm	2,5kg	400 silver
Dubbelyxa	H+Ob3T6+3	K+3	–	10	2H	11	3/2	95cm	3,0kg	360 silver
Stridshacka	H+1	K+Ob1T6	S+Ob2T6+2	7	1H	10	2/2	65cm	2,0kg	350 silver
Storyxa	H+Ob4T6+2	K+Ob1T6	–	12	2H	11	4/1	140cm	3,2kg	750 silver
Tirakkrok	H+Ob3T6+2	K+Ob1T6	–	8	2H	13	3/2	85cm	2,4kg	(240 trugg)
Krell-Hirkharz	H+Ob2T6+2	K+Ob1T6	S+Ob1T6	9	1H	18	2/2	65cm	1,9kg	(120 silverlod)
Krell-Kharz	H+Ob4T6	K+Ob1T6	S+Ob1T6+2	9	2H	18	3/2	85cm	2,5kg	(280 silverlod)

Spjut	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Spjut	H+1	K+1	S+Ob3T6	7	2H	8	4/2	200cm	2,2kg	80 silver
Jaktspjut	H+1	K+2	S+Ob3T6+2	8	2H	14	4/1	180cm	3,0kg	100 silver
Pik	–	–	S+Ob3T6	11	2H	8	7/–	540cm	3,2kg	220 silver

Lansar	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Tornerlans*	–	K+2	–	9	1H	8	5/–	400cm	2,0kg	125 silver
Riddarlans*	–	–	S+Ob1T6	9	1H	8	5/–	400cm	2,3kg	500 silver
Stridslans*	–	–	S+Ob2T6	9	1H	10	5/1	300cm	3,0kg	200 silver

* De angivna skadekoderna och SI-värdena för dessa vapen gäller endast då de används från riddjur. Om de används i hög fart på ett riddjur använder man riddjurets Krosskada istället för ryttarens Grundskada. Om vapnen används från marken får stridslansen samma Skada och SI som spjut. Riddarlansen och tornerlansen får samma Skada och SI som pik. Snabbhetsindexet för Stridslans då man är involverad avser sådana anfall som sker i princip stillastående (använd därför ryttarens Grundskada och inte riddjurets Krosskada).

Stångvapen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Hillebard	H+Ob3T6+1	K+3	S+Ob1T6	10	2H	11	5/2	250cm	3,2kg	275 silver
Jarg-bila	H+Ob3T6+2	K+Ob1T6	S+Ob2T6	11	2H	12	5/2	260cm	3,5kg	(280 denarer)
Ishani	H+Ob3T6	K+Ob1T6	S+Ob2T6	8	2H	10	5/3	220cm	2,1kg	(420 sunuvai)
Eyrenklyvare	H+Ob3T6	K+Ob1T6	S+Ob2T6	9	2H	10	5/3	235cm	2,7kg	(2 mark)

Klubbor	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Klubba	–	K+3	–	5	1H	8	2/2	50cm	0,6kg	3 silver*
Påk	–	K+Ob1T6+1	–	5	2H	10	3/3	100cm	1,5kg	5 silver*
Stridsklubba	–	K+Ob2T6	–	9	1H	12	2/2	70cm	2,5kg	300 silver
Stridshammare	–	K+Ob2T6+2	S+Ob1T6+2	9	1H	12	3/2	80cm	2,2kg	400 silver
Morgonstj.**	–	K+Ob3T6	S+Ob1T6	8	2H	12	3/2	110cm	2,9kg	400 silver
Krell-Zar	–	K+Ob2T6+2	S+Ob1T6+2	7	2H	18	2/2	65cm	2,2kg	(220 silverlod)
Binderakkham.	–	K+Ob4T6+2	–	15	2H	13	4/1	165cm	5,2kg	(700 trugg)

* Kan oftast tillverkas av en lekman.
** Eftersom morgonstjärnan har vassa spikar, så orsakar varje träff blödning på samma sätt som för hugg- och stickvapen. Utöver Trauma- och Smärt-multipel så får alla delområden även en Blödningsmultipel på B×1 (på precis samma sätt som alla delområden för hugg- och stickvapen).

Kedjevapen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Stridsslaga*	–	K+Ob3T6+2	–	8	2H	10	3/2	110cm	3,3kg	300 silver
Stridsgissel*	–	K+Ob3T6	–	8	2H	10	2/2	90cm	2,1kg	500 silver

* Vapnet är alltid en nivå svårare (+Ob1T6) för motståndaren att blockera och parera på grund av kedjan.

Stavar	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Trästav	–	K+Ob1T6+2	–	8	2H	7	3/4	150cm	1,5kg	10 silver*
Zoriánstav	–	K+Ob2T6	–	8	2H	11	3/4	160cm	2,0kg	100 silver

* Kan oftast tillverkas av en lekman.

Naturliga v.	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Slag	–	K	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Spark	–	K+1	–	–	–	–	3/1	–	–	–
Armbåge	–	K	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Knä	–	K	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Bett	H	–	–	–	–	–	1/1	–	–	–
Skallning	–	K+2	–	–	–	–	1/1	–	–	–

Tillhyggen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Knogjärn*	–	K+1	–	–	–	–	1/2	–	0,1kg	25 silver
Stålhättor**	–	K+2	–	–	–	–	3/1	–	0,1kg	20 silver
Pall	–	K+2	–	6	2H	5	2/2	50cm	0,5kg	-
Butelj	–	K+1	S+1	3	1H	1	1/2	20cm	0,8kg	-
Stol	–	K+3	–	7	2H	6	2/2	100cm	5,0kg	-
Hammare	–	K+2	–	4	1H	7	1/2	25cm	0,3kg	-
Spade	H+1	K+Ob1T6+1	–	7	2H	7	3/2	110cm	2,4kg	-
Eldgaffel	–	K+Ob1T6	–	5	2H	9	2/2	70cm	1,0kg	-
Bräckjärn	–	K+Ob1T6	–	5	2H	8	2/2	50cm	0,9kg	-
Slägga	–	K+Ob1T6+3	–	12	2H	7	2/1	80cm	3,4kg	-

* Ersätter den vanliga Slag-skadan (från tabellen med naturliga vapen).
** Ersätter den vanliga Spark-skadan (från tabellen med naturliga vapen).

Förklaringar till tabellen med avståndsvapen

Räckvidd: I denna kolumn anges vapnets fyra räckvidder: Kort, Normalt, Långt och Mycket långt. Alla räckvidder är i meter.

Skada: Anger hur mycket skada vapnet gör då det används på de fyra olika avstånden. Varje räckvidds skadekod är avgränsad med ett kommatecken. De flesta avståndsvapen gör stickskada (S), undantaget slungor och kastklubbor som gör krosskada (K) samt kastyxor som gör huggskada (H). Observera att vissa avståndsvapen inte har någon Grundskada – all skada finns angiven i tabellen. Observera vidare att även om det på till exempel bågar står en skadekod som ser ut så här: K+ObxT6, innebär det inte att bågar ger krosskador, utan bara det att Grundskadan baseras på enbart skyttens STY.

STYK: Styrkekrav. Den minsta STY som behövs för att använda vapnet ohindrat. Klarar man inte av STYK minskar skadan med Ob1T6 (gäller ej armborst) och svårigheten att träffa ökar med en nivå (+Ob1T6).

Fattn: Fattning, det antalet händer man måste hantera vapnet med. Fattningen '1H' innebär att vapnet bara kan hanteras med en hand. Fattningen '2H' innebär att vapnet bör hanteras med båda händerna – annars dubblas STYK. Fattningen '2X' innebär att vapnet måste användas med två händer. Enhandsfattning är omöjlig. Observera att samtliga bågar båste användas med två händer (en för att hålla bågen och den andra för att spänna strängen).

BRYT: Brytvärde, det vill säga hur mycket skada vapnet tål innan det går sönder. BRYT används i en frivillig regel som finns i de avancerade stridsreglerna.

Längd & Vikt: Vapnets största längd samt dess vikt.

Pris: Priset i silvermynt för ett normalt vapen. Om priset står inom parentes innebär det att vapnet kräver speciella kontakter för att få tag på. Vapnet kommer nämligen från en speciell kultur eller ras. Dessa riktlinjer gäller för människor – för andra raser än människor kan givetvis andra eller rent av motsatta förhållande råda. Se respektive ras bakgrund för mer information (återfinns i kapitel två och fem i den här boken samt i respektive rasbok). Observera att exempelvis en dvärg inte har några som helst problem att få tag på dvärgavapen. Detsamma gäller naturligtvis för alver och alvvapen och så vidare – så länge alven eller dvärgen ifråga kan betala förstås.

Bågar	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Kortbåge	5-15-50-125m	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	K+Ob1T6	K+2	8	2X	3	120cm	0,9kg	80 silver
Långbåge	5-35-80-175m	K+Ob3T6+2	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	K+Ob1T6+1	12	2X	4	180cm	1,4kg	600 silver
Hornbåge	5-35-85-190m	K+Ob4T6	K+Ob3T6	K+Ob2T6	K+Ob1T6+1	11	2X	5	70cm	1,5kg	1400 silver
Noloinbåge	5-25-75-150m	K+Ob3T6	K+Ob2T6+1	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	9	2X	4	110cm	1,1kg	(3000 sunuvai)
Serinebåge	5-40-90-200m	K+Ob4T6	K+Ob3T6+2	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	11	2X	5	170cm	1,3kg	(4000 sunuvai)

Armborst	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Lätt armb.	5-35-75-175m	Ob5T6	Ob4T6	Ob3T6	Ob2T6	7	2H	6	95cm	3,2kg	1200 silver
Dubbelarmb.	5-35-75-175m	Ob5T6	Ob4T6	Ob3T6	Ob2T6	8	2H	7	95cm	5,1kg	2250 silver
Tungt armb.	10-50-100-225m	Ob7T6	Ob5T6+3	Ob4T6+2	Ob3T6+1	9	2H	7	100cm	5,5kg	3500 silver
Krell-Spaz*	5-30-60-150m	Ob4T6+2	Ob3T6+2	Ob2T6+2	Ob1T6+2	8	2H	6	95cm	3,9kg	(1000 silverlod)

* Klarar man inte styrkekravet (STYK) tar det dessutom en runda att ladda om vapnet. Klarar man däremot styrkekravet kan man skjuta en skäkta per runda.

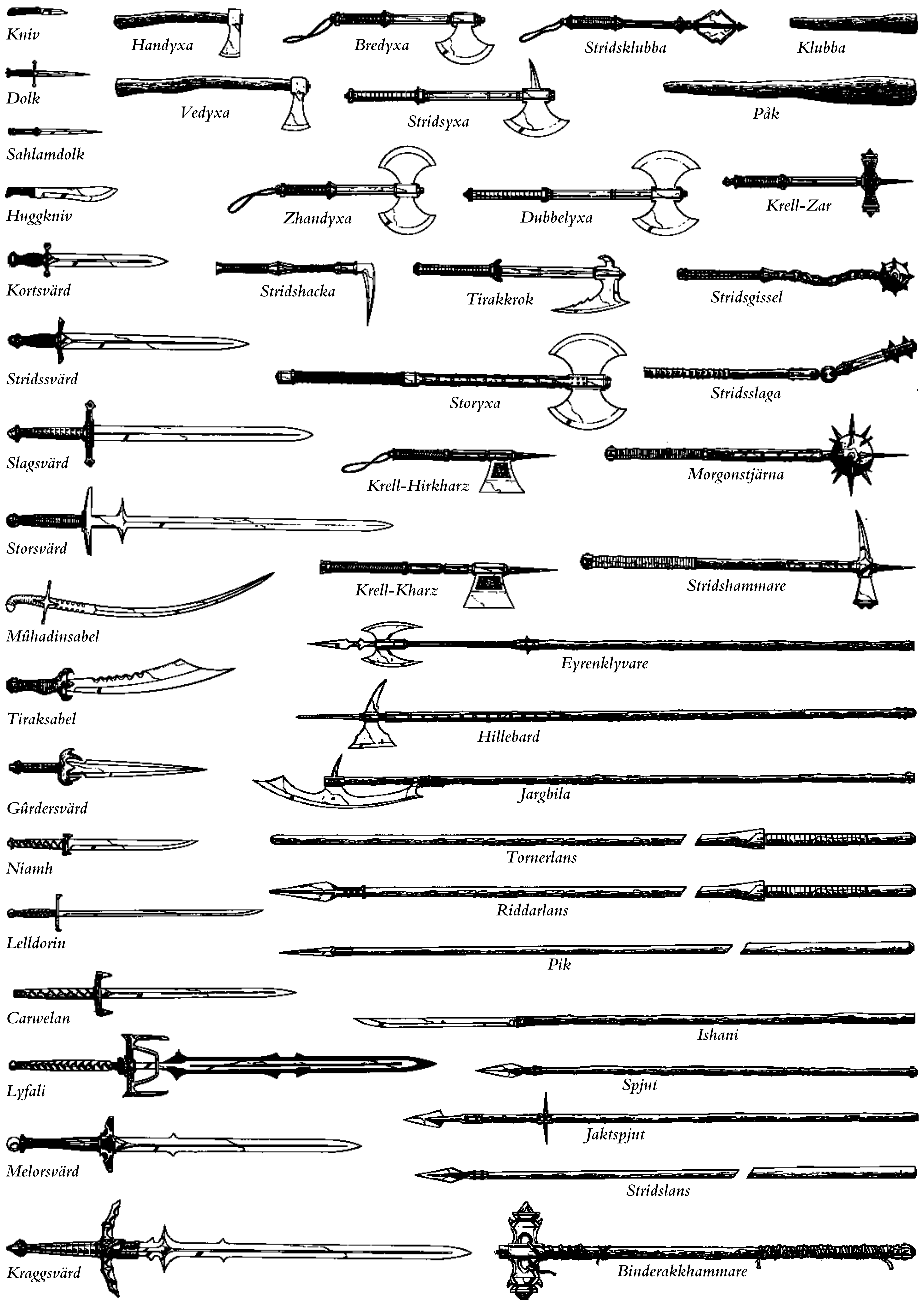
Kastklubbor	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Kastklubba	5-10-20-30m	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	K+2	K+1	8	1H	8	65cm	1,0kg	50 silver
Bumerang	5-20-40-80m	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	9	1H	7	90cm	0,7kg	60 silver

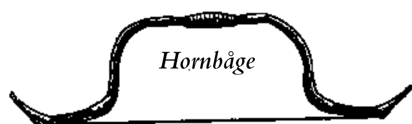
Kastknivar	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Kastkniv	2-4-8-16m	H+Ob1T6	H+3	H+2	H+1	4	1H	5	25cm	0,2kg	100 silver
Sahlamdolk	2-4-8-16m	H+Ob1T6+2	H+Ob1T6	H+3	H+2	5	1H	8	35cm	0,2kg	(200 sunuvai)

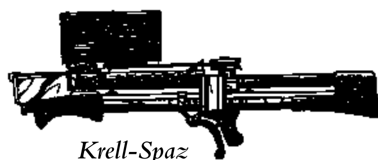
Kastspjut	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Kastspjut	2-8-15-30m	H+Ob2T6+1	H+Ob1T6+3	H+Ob1T6	H+3	8	1H	7	170cm	0,6kg	75 silver
Pilum	2-8-15-30m	H+Ob2T6+2	H+Ob2T6	H+Ob1T6+1	H+Ob1T6	9	1H	9	190cm	0,8kg	150 silver

Kastyxor	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Frakka	2-5-12-20m	H+Ob2T6+2	H+Ob2T6	H+Ob1T6+2	H+Ob1T6+1	9	1H	9	50cm	1,2kg	125 silver
Kastyxa	2-5-10-18m	H+Ob3T6	H+Ob2T6+1	H+Ob1T6+2	H+Ob1T6+1	10	1H	9	65cm	1,3kg	250 silver

Slungor	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Slunga	5-10-30-60m	K+Ob2T6	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6+1	K+Ob1T6	6	1H	1	50cm	0,1kg	35 silver
Stavslunga	5-20-40-80m	K+Ob2T6+1	K+Ob2T6	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	7	1H	4	100cm	0,7kg	50 silver
Bola	5-10-20-40m	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6+1	K+Ob1T6	K+3	7	1H	2	60cm	0,5kg	120 silver

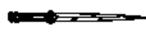

Kniv
Handyxa
Bredyxa
Stridsklubba
Klubba
Dolk
Vedyxa
Stridsyxa
Påk
Sahlamdolk
Huggkniv
Zhandyxa
Dubbelyxa
Krell-Zar
Kortsvärd
Stridshacka
Tirakkrok
Stridsgissel
Stridssvärd
Storyxa
Stridsslaga
Slagsvärd
Krell-Hirkharz
Morgonstjärna
Storsvärd
Krell-Kharz
Stridshammare
Mûhadinsabel
Eyrenklyvare
Tiraksabel
Hillebard
Gûrdersvärd
Jargbila
Niamh
Tornerlans
Riddarlans
Lelldorin
Pik
Carwelan
Ishani
Lyfali
Spjut
Jaktspjut
Melorsvärd
Stridslans
Kraggsvärd
Binderakkhammare


Hornbåge


Krell-Spaz


Lätt armborst

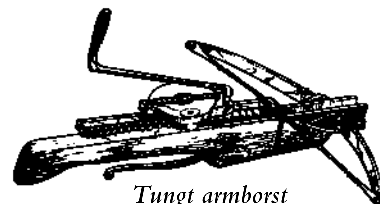

Kortbåge


Sahlamdolk


Kastkniv

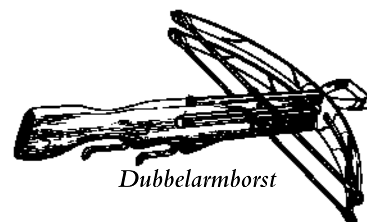

Långbåge


Kastyxa


Tungt armborst

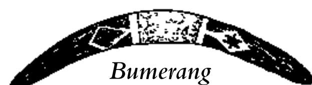

Noloinbåge


Kastklubba


Dubbelarmborst


Serinebåge


Kastspjut


Bumerang

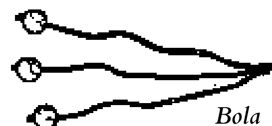

Frakka


Pilum


Slunga


Stavslunga


Ribbhjälm


Bola


Öppen hjälm


Öppen hjälm med ansiktsskydd


Öppen hjälm med nackskydd


Trästav

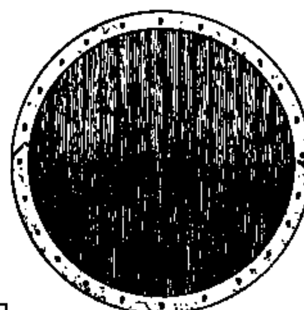

Zoriánstav


Visirhjälm


Visirhjälm med nackskydd


Tunnhjälm


Ribbhjälm med ansiktsskydd

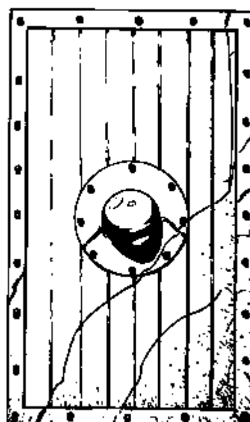

Stor rundsköld

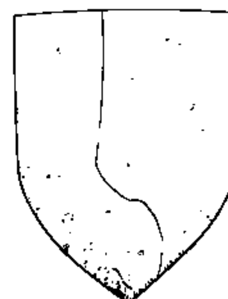

Tornerhjälm

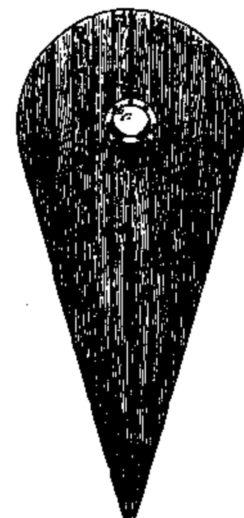

Bågskyttesköld


Bucklare


Liten rundsköld


Välvd sköld


Riddarsköld


Långsköld

SKÖLDAR & RUSTNINGAR

Sköldarna i detta avsnitt är ett urval av de vanligast förekommande typerna av sköldar. Naturligtvis förekommer andra typer av sköldar – exempelvis sköldar vars storlek ligger mellan två av de presenterade sköldarna. Varje sköld presenteras på tre sätt: med en textbeskrivning, en rad i sköldtabellen samt med en illustration som visar sköldtypen i skala 1:20 (det vill säga 1 cm på bilden motsvarar 20 cm i verkligheten). Med rustning menas i Eon ett skydd som skall skydda bäraren från skada då ett anfall träffar kroppen (exempel på rustningar är brynja, huva och ärmar).

Rustningar

Det finns två stora klasser av rustningar, styva och icke-styva rustningar. Ringläder, ringbrynja, fjällpansar och vanligt läder är icke-styva rustningar. Dessa hindrar inte rörligheten på något sätt, men majoriteten av tyngden fördelas på axlar, höfter och underarmar. De är något mer uttröttande per viktenhet än styva rustningar, men är såpass flexibla att man kan sova i dem.

De styva rustningarna är fastspända på de olika kroppsdelarna. Därmed är vikten mer fördelad än i en icke-styv rustning. De styva rustningarna är emellertid ofta tyngre så effekten blir ungefär densamma. Styva rustningar hindrar rörligheten betydligt mer än icke-styva – till exempel är det obekvämt att sova i en helrustning. Det går dock att slå kullerbyttor i helrustning och historier om riddare i helrustning som slås till marken och inte kan resa sig är oftast inte sanna.

Styva rustningar inkluderar härdat (vaxkokat) läder och plåtrustningar i olika varianter. De måste måttbeställas efter bäraren – det går alltså inte att köpa en rustning på måfå och förvänta sig att den passar som gjuten. Tvärtom måste en hel del mått tas, man gör en grov utformning av plåtarna, tar nya mått och provar, och så vidare. Detta gör tillverkningen av en helrustning till en helt egen konstart och en mycket dyr sådan dessutom.

Beskrivning av olika sköldar

Bucklare: En bucklare är en mycket liten rundsköld med sköldbuckla och handgrepp – rem saknas.

Liten rundsköld: En liten rundsköld som är drygt en halv meter i diameter. Skölden är tillverkad i trä, med sköldbuckla i metall och handgrepp.

Stor rundsköld: Som ovan, fast diametern är knappt en meter.

Riddarsköld: Den klassiska riddarskölden, med en rak översida och rundad eller spetsig undersida. Riddarsköld har alltid ett handgrepp och rem.

Långsköld: Antingen en mandelformad sköld eller en sköld som är rund upptill och spetsig nedåt. Långskölden har både handtag och rem.

Välvd sköld: En stor rektangulär sköld som är välvd i det horisontala planet. Välvda sköldar är speciellt konstruerade för att användas i formation med andra sköldbärare.

Bågskyttesköld: Bärbar skärm med en spets i nederkanten eller stöttor för att en bågskytt eller armborstskytt skall kunna stå i skydd bakom skölden. Skölden kan ha en liten siktglugg för skyddad observation.

Förklaringar till tabellen med sköldar

STYK: Styrkekrav. Den minsta STY som behövs för att använda skölden ohindrat.

BRYT: Brytvärde, det vill säga hur mycket skada skölden tål innan den går sönder. BRYT används i en frivillig regel som ingår i de avancerade stridsreglerna.

Passivt skydd: Om en person som bär sköld blir träffad i ett delområde som täcks av skölden är det 50% chans att träffen tar i skölden.

Skada: Anger hur mycket skada skölden gör då den används vid Sköldstöt (en anfallsmanöver). Skadan är alltid krossande (K) – om inte skölden är utrustad med en sköldspik, då den gör stickskada (S) istället.

Vikt: Sköldens normala vikt i kilogram.

Pris: Priset i silvermynt för en normal sköld.

Sköld	STYK	BRYT	SI	Passivt skydd*	Skada*	Vikt	Pris
Bucklare	2	10	1/1	10,12	K	1,0 kg	40 silver
Liten rundsköld	5	14	1/1	6,8,10,12	K+1	1,8 kg	50 silver
Stor rundsköld	8	16	1/1	4,6,8,10,12,14	K+2	3,0 kg	75 silver
Riddarsköld	8	18	1/1	4,6,8,10,12,14	K+2	3,2 kg	100 silver
Långsköld	9	13	1/1	4,6,8,10,12,14-16	K	4,0 kg	100 silver
Välvd sköld	9	15	1/1	4,6,8,10,12,14-16	K+1	5,0 kg	200 silver
Bågskyttesköld	–	12	1/1	3,4,6,8,10,12,13-20	–	6,0 kg	175 silver
Läderförstärkning	+1	+1	–	–	–	×1,1	×1,5
Metallskoning	+2	+3	–	–	+1	×1,5	×2,5
Sköldspik	–	–	–	–	S+3**	×1,1	+25 silver

* Avser delområden för en högerhänt person. Om man använder skölden med höger hand så skyddas istället motsvarande delområden på höger sida – exempelvis delområdena 5, 7, 9, 11 och 13.
** Ersätter krosskadan vid en sköldstöt.

Förklaringar till tabell för rustningar

Hugg: Hur mycket rustningen skyddar mot huggattacker.

Kross: Hur mycket rustningen skyddar mot krossattacker.

Stick: Hur mycket rustningen skyddar mot stickattacker.

Täcker: Vilka delområden pansaret täcker.

BRYT: Brytvärde, det vill säga hur mycket skada rustningsdelen tål innan den går sönder. BRYT används i en frivillig regel som finns i de avancerade stridsreglerna.

Vikt: Rustningsdelens normala vikt i kilogram.

Pris: Priset i silvermynt för en normal rustningsdel. Observera att styva rustningar i regel måste måttbeställas.

Vadderat tyg	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Ärmlös jacka	2	3	1	4–5, 14–15	10	0,9 kg	18 silver
Gambesson	2	3	1	4–11, 14–18	10	1,8 kg	36 silver
Tygbyxor	2	3	1	16–24	10	1,5 kg	30 silver

Päls	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Ärmlös pälsjacka	2	3	2	4–5, 14–20	13	2,7 kg	54 silver
Pälsjacka	2	3	2	4–11, 14–15	13	2,3 kg	45 silver
Pälsbyxor	2	3	2	16–24	13	2,3 kg	45 silver
Pälsrock	2	3	2	4–11, 14–24	13	4,5 kg	90 silver
Höftskynke	2	3	2	16–20	13	1,4 kg	27 silver
Pälsskor, låga	2	3	2	25–26	13	0,3 kg	6 silver
Pälsskor, höga	2	3	2	23–26	13	1,4 kg	27 silver

Mjukt läder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Ärmlös jacka	3	4	3	4–5, 14–15	14	1,4 kg	36 silver
Jacka	3	4	3	4–11, 14–15	14	2,3 kg	60 silver
Armbågsskydd, par	3	4	3	8–9	14	0,3 kg	8 silver
Handskar, par	3	4	3	12–13	14	0,3 kg	8 silver
Byxor	3	4	3	16–24	14	2,3 kg	60 silver
Knäskydd, par	3	4	3	21–22	14	0,3 kg	8 silver
Stövlar, par	3	4	3	23–26	14	0,9 kg	24 silver
Skor, par	3	4	3	25–26	14	0,3 kg	8 silver
Blygdkapsel	3	4	3	16	14	0,2 kg	4 silver

Härdat läder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Halsskydd	5	6	5	3	15	0,3 kg	12 silver
Harnesk	5	6	5	4–5, 14–15	15	2,7 kg	108 silver
Armskenor, par	5	6	5	6–7, 10–11	15	1,2 kg	48 silver
Benskenor, par	5	6	5	19–20, 23–24	15	3,0 kg	120 silver
Blygdkapsel	5	6	5	16	15	0,3 kg	12 silver

Ringläder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Harnesk	7	5	4	4–5, 14–15	14	5,4 kg	180 silver
Ringskjorta	7	5	4	4–5, 14–18	14	7,2 kg	240 silver
Armskydd	7	5	4	6–11	14	3,6 kg	120 silver

Nitläder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Harnesk	7	5	4	4–5, 14–15	13	3,6 kg	144 silver
Nitskjorta	7	5	4	4–5, 14–18	13	4,8 kg	192 silver
Armskydd, par	7	5	4	6–11	13	2,4 kg	96 silver
Byxor	7	5	4	16–24	13	6,0 kg	240 silver

Fjällpansar	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Krage *	10	8	6	3–5	15	1,7 kg	81 silver
Harnesk *	10	8	6	4–5, 14–15	15	5,0 kg	243 silver
Kort fjällskjorta *	10	8	6	4–7, 14–18	15	7,7 kg	378 silver
Lång fjällskjorta *	10	8	6	4–11, 14–18	15	9,9 kg	486 silver

* Vadderad.

Lamellpansar	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Skjorta *	10	6	8	4–7, 14–18	16	7,0 kg	448 silver
Harnesk *	10	6	8	4–5, 14–18	16	6,0 kg	384 silver
Hauberk *	10	6	8	4–11, 14–20	16	12,0 kg	768 silver
Armskydd, par *	10	6	8	6–7	16	1,0 kg	64 silver

* Vadderad.

Ringbrynja	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Skjorta *	12	4	5	4–7, 14–18	17	7,4 kg	588 silver
Hauberk *	12	4	5	4–11, 14–20	17	12,6 kg	1008 silver
Lösa ärmar, par *	12	4	5	6–11	17	3,2 kg	252 silver
Lösa ben, par *	12	4	5	17–24	17	7,4 kg	588 silver
Handskar, par *	12	4	5	12–13	17	1,1 kg	84 silver
Hosor *	12	4	5	19–26	17	7,4 kg	588 silver

* Vadderad.

Tunnplåt	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Paradrustning *,**	9	8	8	4–11, 14–26	16	18,4 kg	1984 silver
Armskenor, par *	9	8	8	6–7, 10–11	16	2,3 kg	248 silver
Handskar, par *	9	8	8	12–13	16	1,2 kg	124 silver
Benskenor, par *	9	8	8	19–20, 23–24	16	5,8 kg	620 silver
Skor, par *	9	8	8	25–26	16	1,2 kg	124 silver
Blygdkapsel *	9	8	9	16	16	0,6 kg	62 silver

* Vadderad.
** Avser komplett paradrustning helt utan utsmyckning – sådan utsmyckning kan i extrema fall göra rustning flera gånger dyrare.

Plåtpansar	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Halsskydd *	15	12	15	3	20	0,7 kg	82 silver
Harnesk *	15	12	15	4–5, 14–15	20	6,3 kg	738 silver
Helrustning *	15	12	15	4–11, 14–26	20	22,4 kg	2624 silver
Armrör, par *	15	12	15	6–11	20	4,2 kg	492 silver
Armbågsskydd, par *	15	12	15	8–9	20	1,4 kg	164 silver
Benrör, par *	15	12	15	19–24	20	8,4 kg	984 silver
Knäskydd, par *	15	12	15	21–22	20	1,4 kg	164 silver
Armskenor, par	13	9	14	6–7, 10–11	20	2,4 kg	320 silver
Benskenor, par	13	9	14	19–20, 23–24	20	6,0 kg	800 silver
Blygdkapsel *	15	12	15	16	20	0,7 kg	82 silver

* Vadderad.

Tjockplåt	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Tornerrustning *	28	21	29	4–11, 14–26	24	43,2 kg	4224 silver

* Vadderad.

Hjälmar	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Material	Vikt	Pris
Tyghuva	2	3	1	2	10	Tyg	0,2 kg	4 silver
Pälsmössa	2	3	2	2	13	Päls	0,3 kg	6 silver
Läderhuva	3	4	3	2	14	Mjukt läder	0,3 kg	8 silver
Ribbhjälm *	5	6	5	2	15	Härd. läder	0,6 kg	24 silver
Ribbhjälm med ansiktskydd *	5	6	5	1–2	15	Härd. läder	1,2 kg	48 silver
Ringbrynjehuva *	12	4	5	2–3	17	Ringbrynja	1,6 kg	126 silver
Öppen hjälm *	15	12	15	2	20	Plåt	1,4 kg	164 silver
Öppen hjälm med ansiktsskydd *	15	12	15	1–2	20	Plåt	2,1 kg	246 silver
Öppen hjälm med nackskydd *	15	12	15	2–3	20	Plåt	2,1 kg	246 silver
Visirhjälm *	15	12	15	1–2	20	Plåt	2,1 kg	246 silver
Visirhjälm med nackskydd *	15	12	15	1–3	20	Plåt	2,8 kg	328 silver
Tunnhjälm *	28	21	29	1–3	20	Tjockplåt	5,4 kg	528 silver
Tornerhjälm *	41	30	43	1–3	26	Tj.plåt+plåt	7,8 kg	848 silver

* Vadderad.

KAPITEL FEM

MUNDANA



Walhelm synade än en gång de tummade sjökorten. Flott och fläckar från måltider och saltstänk hade gjort kartorna nästan oläsliga, men det gjorde inte så mycket – kapten Walhelm kunde rutterna efter ett helt liv till havs.

Efter utseglingen från Aliana hade fartyget gått lastat med ylle till Caserion. Vattnen runt Thalamur var farliga för handelsmän, särskilt sabriska sådana då thalaskerna inte hade mycket till övers för sina grannar i öster. Caserierna handlade i det mesta så det hade inte varit svårt att byta till sig prima spannmål och en hel del vapen mot yllet.

Från Caserion gick färden vidare till det karga Asharien där spannmålen var minst sagt lättsåld. Folket led av ständig svält men de rika i samhället levde bra, främst på de fattigas bekostnad. Detta trots att man saknade adelsklassen, som var så inflytelserik i Walhelms hemland Consaber. Landet saknade dock inte råvaror. Där skörden blev som minst var jorden också som rödast – järnet var Ashariens guld.

Järnet stuvades i fartyget och forslades söderut till Soldarn – ett land Walhelm besökt många gånger. Hans kusin ägde många gods och gårdar i Soldarn och kunde dessutom titulera sig hertig av Västerbrygga.

Därefter gick rutten vidare till det land som verkade mest intressant för tillfället. Spannmål till bergs- och träsklandet Västmark, Timmer till Damarien – landet med den galne kungen – eller vapen till tirakernas ö Takalorr var vanliga alternativ. Ibland lockade handeln med det jargiska kejsardömet eller till och med det fjärran Västlanden, men den här gången hade Walhelm till slut beslutat sig för Melorion. I Melorion fanns marknader för allt mellan himmel och jord. Men det gällde att se upp. Cirefalierna som befolkade öriket var ökända för sin förmåga att lura folk – och de gillade sabrier lika lite som sabrierna gillade dem…

MUNDANA

Mundana är en mycket gammal värld, där lämningar från forna kulturer och legender om svunna tider är mycket påtagliga. I världen lever förstås människor, men även evigt unga alver, stolta dvärgar och vilda tiraker. I Mundana finns också skrämmande monster och varelser, som de magnifika drakarna och de dumma men starka trollen.

Geografi

Den kända delarna av Mundana sträcker sig från riddarriket Consaber i öster till ökenlanden Mûhad och Momolan i väster. Väster om Consaber finns den ikamriska halvön som upptas av riket Thalamur. Området är ganska torrt och bergigt. Ragasherslätten, väster om ikamriska halvön, bevattnas av de fuktiga vindarna från den stora Rhungsjön, och är därför mycket bördigare än halvön i öster.

Vidare västerut ligger det mytomspunna Mithera – ett gigantiskt skogsland med få vägar och farbara floder. Söder om Mitheraskogen finns den Ashariska halvön – kluven mitt itu av en gigantisk bergskedja där dvärgar och tiraker har sina bosättningar. På den östra sidan av Asharinahalvön finns den vidsträckta Ashaslätten, en torr och öde platå, dock rik på järn. I söder finns stora skogar, vilka också utgör hjärtland för riket Soldarn.

Den västra delen av Asharina upptas av rikena Damarien och Västmark. Onda tungor talar om Västmark som ett enda stort träsk, men där finns även skogar och odlingsbar mark. Damarien har genom sitt läge mellan Igonhavets strand och de höga bergsmassiven blivit en mer isolerad del av Mundana.

Söder om Asharina ligger Takalorr, tirakernas öar. Ögruppen har ett mycket varierande klimat med långa torrperioder men också massiva återkommande regn. Öarna domineras av tät skog, djungel och berg och det är i princip bara tiraker som klarar av att leva i det ogästvänliga Takalorr. Då och då händer det att någon av ögruppens många vulkaner får utbrott och ödelägger tirakbosättningar eller dränker hela öar i lava. Väster om Asharina och Takalorr ligger de meloriska öarna. Öarna är tätbefolkade till stora delar uppodlade. Klimatet är tropiskt och den ihållande västvinden gör tillvaron ganska behaglig för invånarna. Jorden är bördig tack vare ständigt återkommande regn.

Rakt norrut från Melorion ligger det jargiska kejsardömet – det kända Mundanas största rike. Stora områden av barr- och lövskog breder ut sig mellan kullar och slätter. Landet är mycket bördigt, främst tack vare den goda jorden och de många floder som rinner genom landet, från Krolim i norr till Igonhavet i söder. Krolim är namnet på den bergskedja som löper i öst-västlig riktning norr om det jargiska kejsardömet.

Bortom Krolim finns Kraggbergen och Kamor – två vidsträckta områden som befolkas av barbarer men också hemsöks av allehanda styggelser.

Väster om det jargiska kejsardömet och Kamor finns det förbrända ökenlandet Tarkas, men även Kamorviken som så småningom leder ut till Blå havet – gränsen till det okända. Få sjömän har seglat över Blå havet och ännu färre har återvänt. Få vet säkert vad som döljer sig bortom ”det stora blå”, men Falinnaordens krigarkvinnor talar om ett rike kallat Menon-Aun, vars kejsare skall vara så mäktig att han kan styra över solens och månens gång.

Historia

Mundanas historia är gammal. Exakt hur gammal den är, är historikerna och framförallt religionsutövarna mycket oense om. Den samoriska läran, den dominerande religionen på Asharinahalvön, hävdar att världen alltid funnits och är del av ett evigt kretslopp. Daakkyrkan sätter skapelsen till 19.683 år före reningen (det religionskrig som kommit att bli grunden för den jargiska tideräkningen).

Den äldsta bevarade skriften talar om dvärgarnas ankomst till ’Ljuset’ och senare också om dessas möten med alverna, vilka sedan olyckligt kastade in de två raserna i väldiga krig, vars efterdyningar fortfarande gör sig påminda.

Bland de tidigaste människorikena var Danarth, Ramora och kejsardömet Colonan – sedermera kallat det coloniska imperiet på grund av sin expansion. Då imperiet stod på sin höjdpunkt härskade kejsaren över de landområden som idag utgör land åt Consaber, Pereine, Thalamur, Caserion, Asharien och förstås det egentliga Colonan och mer därtill. Under årens lopp föll riket samman, främst på grund av barbarattacker och inre spänningar. Danarth och Ramora gick samma väg som Colonan.

Så fortgick det sedan. Gamla riken föll och nya uppstod. Ett av det största, som fortfarande finns kvar idag, var det jargiska kejsardömet, grundat på 400-talet (jargisk tideräkning).

Idag är Mundana en smältdegel av diplomatiska spänningar, infekterade relationer och intrigerande maktmänniskor, fast beslutna att stärka sin kontroll över världen på andras bekostnad. I det jargiska kejsardömet har man utlyst korståg mot hedningarna i öster, i Consaber och Thalamur rustar man för krig. Vissa menar att världen är på väg över kanten, mot en mörk och kaotisk framtid.

Kalender & Tideräkning

Mundanas solår råkar överensstämma med ett månår. Månvarvet är 28 dagar långt, och det går tolv sådana varv på ett år. Alltså är året 336 dagar långt eller 48 veckor. Varje månvarv delas in i fyra faser om sju dagar – varje sådan sjudagarsperiod motsvarar en vecka. Varje månad börjar med fullmåne. Midvintersolståndet inträffar 1 januari, vårdagjämningen den 1 april, sommarsolståndet den 1 juli och höstdagjämningen den 1 oktober.

Den vanligaste tideräkningen är den jargiska, som även används på hela Asharinahalvön. Årsangivelser efter Daak förkortas ”e.D.” Det innevarande året är 2967 e.D.

I Consaber utgår man från Frihetskriget och sätter dess sista år, till år 1. Det aktuella året i Consaber är 1512 s.t. Thalamurs tideräkning räknas på samma sätt som i den gamla Colonan. Det är nu år 2051 i Mastrani-dynastin (som grundades år 916 e.D.). Ibland räknas också tiden från det år kejsarstaven försvann (enligt denna tideräkning är det nu år 1666).

ASHARIEN

Jarlaunionen Asharien är bildar ett stolt och självständigt rike, beläget väster om Thalamur och öster om det jargiska kejsardömet. Landet består av jarladömen som tillsammans bildar en union med enhetligt handlande i till exempel utrikespolitik och krigsoperationer. Nedan följer den typiske ashariens syn på sitt land och sin omvärld.

Ashariska värderingar

Det en asharier värnar allra mest om är sin frihet och sitt oberoende. Det finns ingen livegenskap i Asharien och inte heller några slavar. Handeln är sällsynt befriad från många tullar och skatter och graden av självstyre i städerna är ganska hög.

Alla har chansen att lyckas i Asharien, oavsett vilket utgångsläge personen har. Hårt arbete och en vilja att lyckas leder alltid till lyckan menar man. Det är dock många som går under i svält och fattigdom. En asharier kan aldrig lita på hjälp från någon utomstående – detta är oberoendets baksida. De starkaste banden i Asharien är det mellan familjen eller vännerna. Någon överdriven lojalitet gentemot överordnade existerar inte.

Alver, dvärgar och tiraker

Alver och dvärgar är accepteras fullt ut av asharierna. Genom historien har raserna hjälps åt mot gemensamma fiender och man räknar med att så kan bli fallet igen. Handeln med framförallt alverna är mycket omfattande och såväl alviskt som dvärgiskt hantverk är mycket eftertraktat av gemene man. Den som är vän med en alv eller en dvärg kan skratta sig lycklig.

Åsikten om tirakerna är något kluven. I bergstrakterna och skogarna i norr bor vildsinta och primitiva Frakktiraker som inte drar sig för att anfalla människobosättningar. I städerna är Marnakhtirakerna sedan länge ett naturligt inslag. Dock går det inte att komma ifrån att tirakerna står för en stor del av brottsligheten och de mer ljusskygga rörelserna i städerna. Åtminstone är detta vad den typiske asharien föreställer sig.

Omvärlden

Asharien har tre (fyra om man räknar med Sunari) grannländer, nämligen Drunok, Soldarn och Caserion. Det är emellertid landet bortom bergen, det jargiska kejsardömet, som gemene man har mest att säga om. I Asharien finns ett utpräglat ogillande för kejsardömet. Då och då går rykten om förestående anfall eller till och med invasioner.

Den typiske ashariern

Den typiske ashariern är ca 175 cm lång och väger ca 75 kg. Kvinnan är ca 165 cm lång och väger 65 kg. Vanligast är bruna ögon, brunt eller rödbrunt hår och solbränd hy. Den typiske ashariern klär sig i praktiska och slitstarka kläder, ofta rödfärgade. Kvinnor bär vanligtvis byxkjol. De lite mer välbärgade har en utmärkande färgstark och omväxlande klädstil.

Höga karaktärsdrag: –

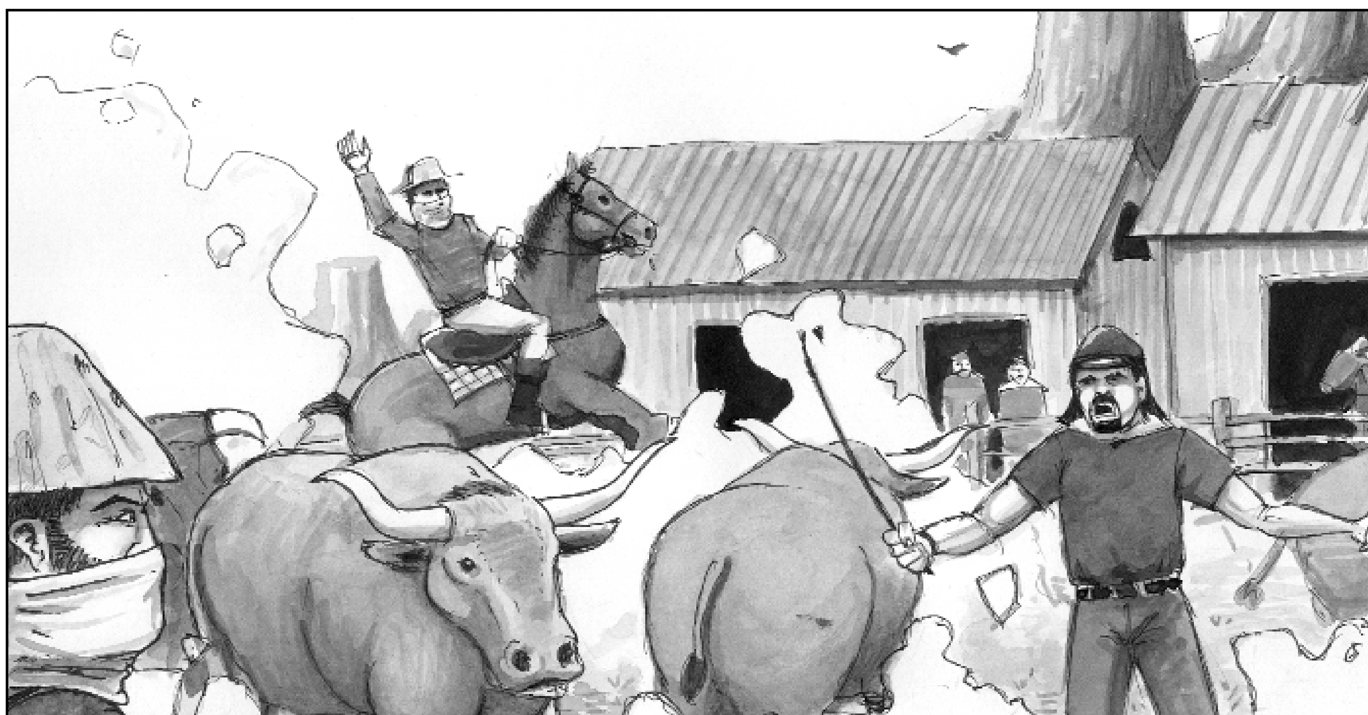
Låga karaktärsdrag: Generositet.

Föraktar: De ashariska nomadfolken, Tiggare.

Fruktar: Daakriddare, Jordbestar, Missväxt och svält.

Religion: Den samoriska läran.

Språk: Ashariska (besläktat med lägre jargiska).



SOLDARN

DET RIKA OCH bördiga rikskonungadömet Soldarn är beläget på södra delen av Asharina-halvön. Feodalriket styrs av kung Sachsar Leijon. Tron på den samoriska läran är den förhärskande i detta starkt hierarkiska samhälle, där rikskonungens vasaller härskar under Lejonets allt stramare villkor.

Soldiska värderingar

En soldier är oftast mycket idog och flitig. Noggrannhet och flit är två egenskaper som värdesätts högt, både inom hantverkarskråna och hos bönderna. ”Antingen gör man något ordentligt eller också låter man bli” är parollen för det soldiska folket. Lojaliteten är stor, både gentemot den styrande adelsklassen och mot prästerskapet och templet. Överflödet i det bördiga landet gör att ingen behöver gå hungrig så länge han eller hon gör sin plikt och respekterar överheten.

Just att respektera överheten och veta sin plats i samhället är mycket viktigt i Soldarn. En soldier föds till bonde, borgare, samoriman eller adelsman och ståndscirkulation är mycket ovanlig. Den som bryter mot feodalsamhällets regler stämplas som en utbrytare.

Soldierna är ett troende folk. Man besöker regelbundet det lokala templet och försöker att leva i enlighet med den samoriska läran och visa barmhärtighet och generositet mot de som förtjänar det. Mörkmän och trollkonor skys ofta som pesten – dock är det många som uppsöker ’gumman i skogen’ när det gäller att få sin stukade fot helad eller kanske få något råd om när årets sådd skall utföras.

Rikskonungens arvinge

Sachsar den Vidsynte av ätten Leijon sitter sedan 10 år tillbaka som rikskonung av Soldarn. Han har uppnått en ålder av 35 år och blev ganska nyligen vigd vid den fagra drottning Marian Solfjäder, syster till Tuzan Rims frijarl Lemendien Silverfjäder. Sachsar och Marian har setts fungera bra tillsammans vid de tillfällen de uppträtt offentligt och det ryktas om att Sachsar helt tagits på sängen av drottningens skönhet. Drottningen har ännu så länge inte nedkommit med någon arvinge, men nationen väntar med spänning på glädjebudet.

Alver, dvärgar och tiraker

Alverna har bott nära soldierna sedan urminnes tider. Alvernas boningar finns mitt i soldiernas hjärtland och legenderna förtäjer om hur alverna slogs på soldiernas sida gentemot fiendestyrkor i en svunnen tid. Soldierna betraktar alverna och deras boningar som en naturlig del av Soldarn, så när som på ett undantag – henéastammen. Henéaalverna områden undviks i största möjliga utsträckning – soldiska barn får höra att de skall vara snälla, ”annars kommer henéa och tar er”.

Dvärgar ser man inte mycket av i Soldarn, annat än i städerna där de förekommer som köpmän. Gemene mans inställning till dvärgar är ganska neutral – dock finns det ett utbrett rykte om dvärgarna som snåla och giriga.

Tirakerna hatas på många håll i Soldarn, speciellt i norr där tirakband ofta attackerar byar och gårdar för att plundra. Många håller armlängds avstånd från tirakerna i städerna – något så fult kan inte ha rent mjöl i påsen resonerar man. Vissa tiraker har dock uppnått hög positioner i samhället. Ett namn som alla soldier känner till är hertiginnan Garkur Grokk av Trollhems berg.

Omvärlden

En soldier vet inte speciellt mycket om världen bortanför sitt hemland. Sagor om svunna tider är mycket vanliga i Soldarn, så den typiske soldiern vet förmodligen mer om gamla riken än vad han vet om de nutida.

Vad gäller folken i närområdet så har soldierna en hel del gemensamt med asharierna (i norr) och västmarkarna (i väster). Bland annat talar man dialekter av samma språk vilket gjort det lätt för folken att knyta kontakter – speciellt i gränstrakterna och bland de köpmän som handlar i mat och dryck eller metaller.

Synen på jargier är fläckad av de senaste århundradets blodiga dåd som bottnar i de religiösa motsättningarna mellan Soldarn och det jargiska kejsardömet. Kunskapen om själva konflikten är ganska okänd för gemene man. På landsbygden kan man istället höra rykten om häxkungen Jargus och den mörka kulten som då och då slaktar oskyldiga samorimän inom Soldarns gränser. Soldiern föreställer sig också att damarierna (i nordväst, bortom bergen) och deras galne kung, springer häxkungens ärenden.

Den typiske soldiern

Den typiske soldiern är ca 175 cm lång och väger ca 75 kg. Kvinnan är ca 165 cm lång och väger 65 kg. Soldiern går klädd i robusta kläder – en slitstark tunika och struthätta är en mycket vanlig klädsel. Kvinnorna har klänningar med underkjolar och sjal eller huva för att skydda sig mot sol eller kall blåst. Adelsmännen bär betydligt finare kläder: mannen en kjortel samt en ärmlös tabard och kvinnan en klänning med smala åtsmitande armar, löst hängande skärp och en mantel som är kortare än klänningen – allt enligt senaste soldiska mode.

Höga karaktärsdrag: Tro, Lojalitet.

Låga karaktärsdrag: –

Föraktar: Brottslingar, Jargier.

Fruktar: Daakriddare, Troll.

Religion: Den samoriska läran.

Språk: Ashariska med soldisk dialekt (besläktat med lägre jargiska).

DET JARGISKA KEJSARDÖMET

Det jargiska kejsardömet är rikt på naturtillgångar och folk. Det är ett av de folktätaste och högst civiliserade rikena i Mundana med få farliga bestar och odjur lösa i skogarna. Istället finns det andra faror i kejsardömet som Censorer, Skatteindrivare, Byråkrater och andra kejserliga ämbetsmän. Tron på den allsmäktige och ende guden Daak genomsyrar allt.

Jargiska värderingar

Den typiske jargien är en plikttrogen och noga med att göra saker på rätt sätt. Att jargier allmänt ses som ett försiktigt folk beror på själva andan i kejsardömet där nästan allt är reglerat i lag, och där Daaks heliga skrifter detaljerat påbjuder och förbjuder olika typer av handlingar.

Jargien är ett rikt land där endast de fattiga går hungriga, och så länge man respekterar överheten så är det inte spå stor risk att man skall bli fattig.

Alver, dvärgar och tiraker

Alver är sällsynta varelser i kejsardömet och väcker alltid stor uppmärksamhet.

Dvärgar finns det ganska gott om, men de lever ofta för sig själva i små enklaver vid de största av kejsardömets städer. Dvärgar har sedan lång tid tillbaka varit kejsarens hantverkare och byggmästare och de ligger bakom många av de vackraste och mäktigaste befästningsverk och andra byggnader.

Tiraker är för många ondskefulla varelser ur sagor, men utgör en verklighet för jargierna i de norra och östra delarna av kejsardömet som skyr tiraker som pest.

Omvärlden

De flesta jargier har lite eller inget att göra med världen utanför kejsardömet. Nästan alla nyheter och rykten från andra länder är fabrícerade eller förvrängda av kejsarens censorer.

Den typiske jargiern

Den typiske jargiern är ca 175 cm lång och väger ca 75 kg. Kvinnan är ca 165 cm lång och väger 65 kg. Det finns ingen typisk klädesdräkt då kejsardömet är så pass stort, men färgerna brukar vara dova och kläderna mer funktionella än utsmyckade. Detta är dock inte alls fallet i de mest förnäma kretsarna.

Höga karaktärsdrag: Tro.

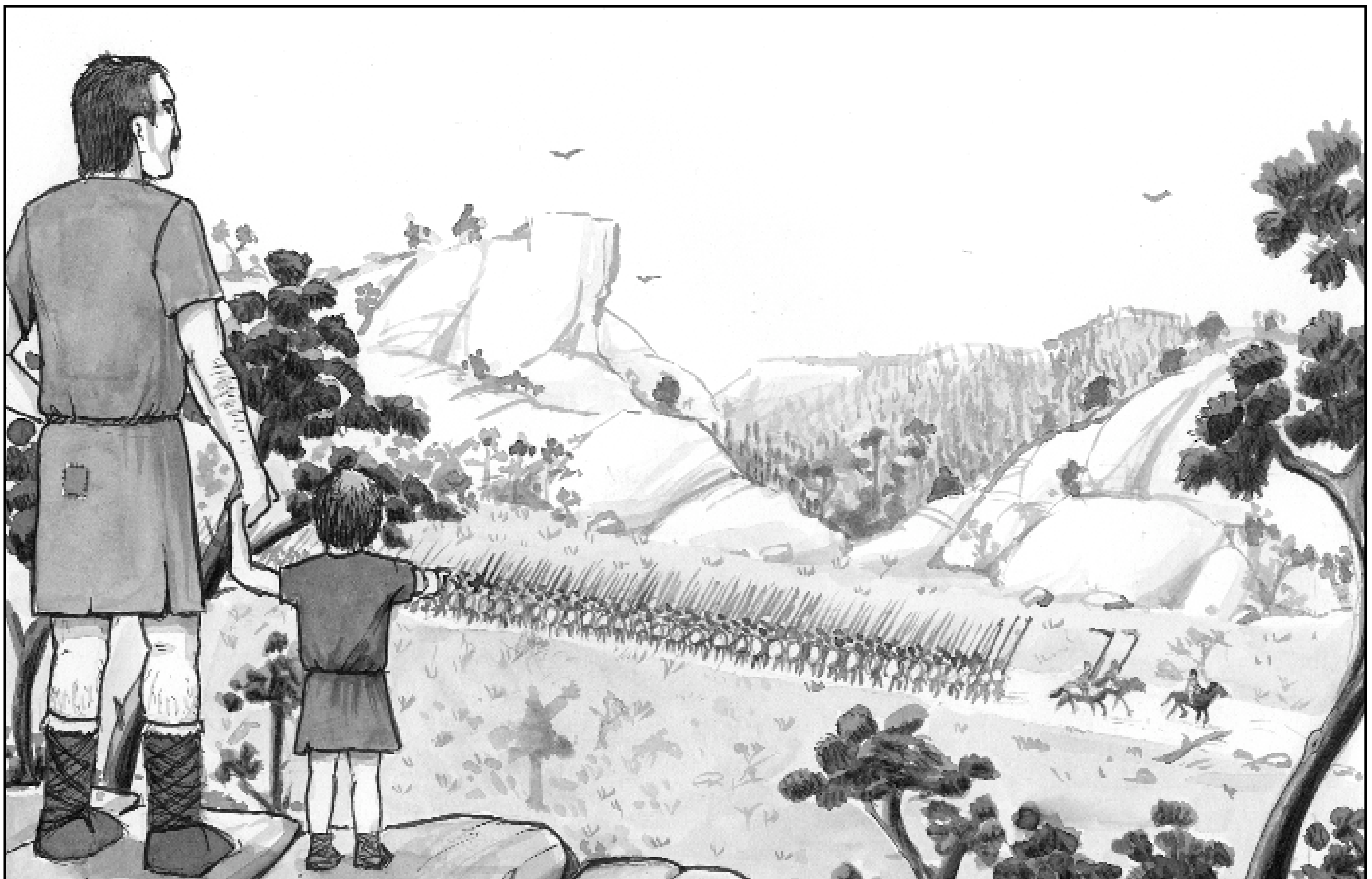
Låga karaktärsdrag: Heder.

Föraktar: Brottslingar, Fattiga, Tiraker, Dvärgar, Alver.

Fruktar: Inkvisitionen, kejsarens ämbetsmän, Pesten.

Religion: Daakkyrkan.

Språk: Jargiska (besläktat med ashariska).



CONSABER

Konungariket Consaber är en av Mundanas snabbast stigande stjärnor. Det ligger öster om Thalamur och utgör en stor del av den östra hälften av det som kallas Rhung-Alari. Landet är ett feodalt rike som består av fem hertigdömen och Tokon. Formellt sett är Tokon Consabers sjätte hertigdöme, medan i verkligheten är det snarare en fristat bestående av Tokons klanland. Tre vanariska folkslag finns i Consaber, tokon i norr, perenner huvudsakligen i mitten och conrier huvudsakligen i söder.

Sabriska värderingar

Beroende på vem man frågar om värderingar så får man olika svar. En tokon värnar mest om sin familj och sin frihet, en perenner är konungen trogen och en conrier är riket troget. Att förråda sitt land, sin konung eller sin familj är helt främmande för dessa. Heder och ära spelar mycket stor roll i Consaber och en sabrisk riddare bryter aldrig sitt ord. Sabrier är generellt sett religiösa, antingen i tokons gamla tro eller i Daak-kyrkan. Båda religionerna samexisterar. Lag och ordning spelar mycket stor roll över hela Consaber och inte ens konungen är överställd lagen.

Kriget

Det som en sabrier talar om är kriget. Sabrierna väntar på nästa krig. Frågan är inte om det kommer, utan när och om det kommer bli ett nytt thalaskiskt krig eller en ny anarki. De flesta är övertygade om att det kommer att bli ett nytt thalaskiskt krig inom kort, även om det finns olyckskorpar som tror att det kommer att bli ett nytt inbördeskrig, denna gång mellan Tokon och resten av Consaber. Landet rustas för fullt och det blir allt vanligare att länsherrar kräver in skatter i form av krigsmateriel och förnödenheter. Skulle det bli ett nytt thalaskiskt krig är man orolig att Tokon inte kommer att ställa sig bakom Consaber.

Alver, dvärgar och tiraker

Alver och dvärgar accepteras fullt ut i Consaber. Man är visserligen mer försiktig mot alver från väst (thism, sanari och kiriya) än mot alver från öst (léaram). Felya alarina är den alviska dialekt som oftast talas i Consaber, även av pyar bosatta i Consaber. Felya sanari är mer exotiskt. Pyar är nästan foglöst införlivade i samhället. Ofta är man knappt ens medveten om att en pyar faktiskt är alv och tjugoåtta pyar-familjer har vunnit adelsstatus i Consaber. Léaram jämställs ofta med tokon, ädla vildar som vördas som man alltid vördar äldre varelser. De får alltid ett skimmer av vemodighet över sig, kanske på grund av förbannelsen, kanske på grund av något annat. Nordlänningar identifierar sig lättare med alarialverna än sydlänningarna – dessa är de enda som kan tänka sig att acceptera léaram som jämlikar, även om lagen inte gör det.

Dvärgarna i Narekh-Renk-Ghor spelar en viktig roll för Consaber. Förutom att de är de enda som bistår med kvasr så är de också de bästa smederna, stenhuggarna och grovmekanikerna i området, och konsulteras ofta i dylika ärenden. Eftersom de dessutom har ett stort spannmåls- och köttbehov förekommer det livlig handel mellan Narekh-Renk-Ghor och Consaber i övrigt.

Narekh-Renk-Ghor har en fast ambassadör i huvudstaden Calnia och sabrierna bedriver diplomatisk mission i både Narekh-Renk-Ghor och i den alviska staden Kinyen Sina.

Omvärlden

Consaber har fyra grannländer. Man har goda relationer med Alarinn i öster och Pereine och Colonan i nordväst respektive väst. Det finns sabriska trupper i Pereine för att skydda den unga republiken, medan Colonan hellre vill stå på egna ben. Thalamur är Consabers traditionella fiende och det stora samtalsämnet för den normale sabriern. Även det mer avlägsna cirefaliska samväldet är en stor källa för oro, i synnerhet eftersom cirefalierna lyckats ta och hålla ön Colm. Det finns också en schism mellan den sabriska kyrkan och den jargiska moderkyrkan, men den är inte alls på samma nivå som fiendskapen mellan Consaber och Thalamur eller ovänskapen mellan Consaber och det cirefaliska samväldet.

Ebhron, ett stort kejsardöme ostsydost till sydost om Consaber, är en potentiell militär allierad. Man har omfattande militärt utbyte, menän så länge inga allianser.

Den typiske sabriern

Den typiske sabriska mannen är ca 178 cm lång och väger 83 kilo. Kvinnan är normalt ca 168 cm lång och väger 70 kilo. Conrier är något längre och större och tokon är något kortare och kraftigare. Blont, råttfärgat eller brunt hår är vanligt, liksom bruna och blå ögon. Rött eller svart hår och gröna ögon anses vara ett skönhetsdrag och hyn skall helst vara ljus. Perenniska män klär sig oftast i kjortel och hosor, medan kvinnan oftast klär sig i en kort kjortel och lång kjol eller hellång dräkt. Conriska män har kortare kjortel och en bjärt färgad blygdkapsel ovanför hosorna och conriska kvinnor har oftare hellång dräkt, medan perenniska män har längre kjortel och mantel. Tokon har en lång tradition av yllehantverk. Väst-tokonska män går klädda i riktiga byxor av det inhemska rutiga tyget medan väst-tokonska kvinnor bär kjol. Öst-tokonska män och kvinnor bär den stora pläden vikt som en kjol på samma sätt som léaram. Stickade ylletröjor är vanliga i norra Consaber och i Tokon.

Höga karaktärsdrag: Lojalitet, Heder.

Låga karaktärsdrag: –

Föraktar: Jargiska moderkyrkan, Magikratin Thalamur.

Fruktar: Inbördeskrig.

Religion: Sabrisk Daakkyrka, Tokons gamla tro.

Språk: Sabriska, Tokon.

ANDRA KULTURER

Utöver de länder som redan avhandlats finns det många andra kulturer som en rollperson kan härstamma från. Att beskriva dessa lika ingående som de som tidigare presenterats skulle ta upp på tok för stor plats. Här följer istället en kortare beskrivning av kulturerna och de folkslag som lever där.

Alarinn

Alarinn är det enda officiella alvriket i Mundana, då inget annat alvbefolkat område vare sig är erkänt i praktiken eller har någon representation utomlands. Riket ligger öster om Consaber och var en gång i tiden en del av Consaber, men blev självständigt i den alarinnska frigörelsen, en händelse som ofta refereras till som historiens största duell. Invånarna i Alarinn består till största delen av léaramalver. Léaram sätter högt värde på lojalitet och heder. De har lätt att ta till våld för att lösa sina problem, vilka bland annat inbegriper boskapstjuvar och plundrande tiraker.

Cirefaliska samväldet

Det cirefaliska samväldet sträcker sig över hela Mundana. Det absolut viktigaste riket i samväldet är Melorion, men även Caserion och Gordrion och de många kolonierna bidrar till samväldets välstånd, främst genom sin omfattande handel och produktion av allehanda varor.

Colonan

Colonan är en gammal rest av det coloniska kejsardömet, som alldeles nyligen brutit sig loss från thalaskisk överhöghet. Colonierna är stolta och självständiga, stärkta av sin nyvunna frihet och fortfarande ett 'ungt' folk. De är strävsamma och litar till sin egen förmåga, men det finns personer som anser att deras arv från det gamla imperiet gör dem 'bättre' än alla andra.

Damarien

Damarien är ett rike som åt alla håll avgränsas av berg och vatten, vilket också medfört isolering. Kung Thamas Vitfjäder styr landet med järnhand och folket rättar sig efter hans despotiska person. Tack vare isoleringen och det hårda styret har damarierna och deras kultur blivit lite speciella. Många håller damarierna för galna eller efterblivna, men så är inte fallet. De är bara 'annorlunda'.

Drunok

Det platta och bördiga Drunok är beläget nordost om det jargiska kejsardömet. Invånarna är välmående och ofta nöjda med livets lott. Händighet och förmåga till praktiskt tänkande kännetecknar en typisk man eller kvinna från Drunok.

Eumo

Det område i väster som kallas Eumo består tillstörsta delen av vildmark, med undantag för de tre städerna Summag, Belu och Dhuk. Folket i Eumo lever till stor del på 'tullar' och plundring av handelskaravaner och guldtransporter.

Momolan

Långt i väster ligger ökenlandet Momolan. Landet har inte mycket att erbjuda, men tack vare skickliga handelsmän och de viktiga handelsvägar som passerar landet så har Momolan skapat en rikedom som få andra länder kunnat drömma om. Det är kvinnorna som styr i samhället och männen får finna sig i att sköta boskapen eller fungera som krigare. De flesta momolaner tillsvär sig mamolanismens religiösa rörelse.

Mûhad

Norr om Momolan ligger gudalandet Mûhad. Det är ett mytomspunnet land med många krigiska härskare som alla slåss för att besitta den gyllene tronen och bli härskare och få titeln Mhîm. I Mûhads ökenområden ligger oaser där städer vuxit upp, men de största städerna finns längs kusten och i grönområdena. Så gott som alla mûhadiner underkastar sig gudahärskaren Mhîm och den allenarådande Mhîmrätten – gudens lag.

Pereine

Pereine är ett av de yngsta länderna i Mundana, nyligen utbrutna från thalaskisk överhöghet. Folket i Pereine är ett jordnära folk som arbetar hårt och som anser sin nyvunna frihet vara mycket viktig.

Takalorr

Den stora djungelön sydväst om Västmark heter Takalorr och är känd för en sak – tirakerna. Det är främst stammar ur ätten Bazirk som kommit att bosätta sig på ön. Bazirktirakerna lever som pirater eller som jägare och fiskare. Tirakernas mentalitet är enkel – den starkaste härskar, precis som gudinnan Mahktah bestämt. Kvinnorna står högt i Bazirks samhällen och få tiraker ser någon nytta i att gå emot de kvinnliga hövdingarnas order.

Thalamur

Thalamur är det rike som upptar hela delen av Ikamriska halvön precis öster om Rhungsjön. Landet är en magikrati som styrs av ett råd bestående av sju kraftfulla magiker. Thalaskerna är ganska stramt hållna. En elit styr landet medan gemene man inte ens tillåts resa var han vill eller ens bära vapen.

Västmark

Ogästvänlig terräng och en småskalig handel har gjort Västmark till ett ganska ointressant ställe. De få som ändå bosatt sig och lever i landet hankar sig fram på vad jorden ger. Västmarkare har stor personlig frihet men samarbetar gärna om det är nödvändigt.

HERALDIK

Heraldik är läran om vapensköldar, det vill säga de specifika märken som bärs av en viss person, släkt eller orden. Med kunskap om heraldik kan man identifiera bärarens namn och eventuella ordenstillhörighet. En rollperson som fått resultatet 'börd' på tabell 2-33 eller 2-34 kan använda reglerna i det här avsnittet för att bestämma en egen vapensköld.

Heraldik i Mundana

Vapensköldar i heraldisk mening är förstås vanligast i de områden där riddarväsendet har eller har haft ett stort inflytande. Consaber och Soldarn är två bra exempel på länder där man verkligen värnar om heraldiken. I båda länderna finns ämbetsverk som bokför vapensköldarnas utseende och vem som äger vilken sköld. Särskilda regler finns för vem som får bära vapensköld och hur sköldar kan ärvas eller slås samman.

I andra länder, till exempel Asharien, nyttjar man godtyckligt tagna vapensköldar. Det finns inget kollegium eller ämbete som håller reda på vem som äger vilken sköld – dubbletter är inte helt ovanliga.

Det jargiska kejsardömet är känt för sina stridande legioner. Legionerna för alltid standar där legionens sköld avbildas. Kejsardömets adel äger förstås även de vapensköldar.

Cirefalier bär alltid familjens vapensköld. Personliga sköldar är mycket ovanliga inom samväldet.

Vapensköldens utseende

Följande regler för vapensköldens utseende är väldigt generella och bygger på den gamla coloniska heraldiken. På många håll i Mundana använder man sig av modifierade regler eller helt andra regler. På vissa ställen, till exempel på Takalorr, lyser heraldiska regler helt med sin frånvaro.

Sköldens högra och vänstra sida anges i förhållande till den som bär skölden. Vänster inom heraldiken blir därför för betraktaren höger och vice versa. Detta är speciellt viktigt att veta om skölden är skuren.

Vapensköldens yta kallas för fält. En skuren sköld har flera fält. Om skölden skärs i två lika delar horisontellt kallas den delad. Skärs skölden vertikalt kallas den kluven. En sköld som både delats och kluvits kallas kvadrerad och har totalt fyra fält. Ett annat sätt att skära skölden är medelst styckning. En sköld som skärs diagonalt från högra övre till nedre vänstra hörnet kallas styckad. En sköld som skärs diagonalt från vänstra övre till nedre högra hörnet kallas ginstyckad.

Vidare kan skölden smyckas med bilder, både så kallade häroldsbilder och allmänna bilder. De allmänna bilderna kan föreställa allt möjligt mellan himmel och jord. Olika sorters djur, monster, heliga föremål, vapen, verktyg och växter är vanliga motiv.

De heraldiska färgerna delas in i metaller och färger. Till metallerna räknas guld och silver (vilka oftast ersätts av gult respektive vitt) och till färgerna räknas rött, blått, svart, grönt och purpur. Pälsverk eller hudfärg används i vissa fall för färgläggning av allmänna bilder. Vid färgläggningen av en vapensköld gäller som regel att metall inte får läggas på metall samt att färg inte får läggas vid färg. Man bör alltså inte ha en sköld som visar en röd ros på blå bakgrund eftersom blå och röd är två färger. En röd ros mot bakrund av silver går dock alldeles utmärkt eftersom silver räknas som metall och inte som färg.

Slutligen finns ett antal heraldiska bitecken som på många håll används sparsamt eller inte alls. De viktigaste bitecknen är strängen och sköldkanten. Strängen löper från vapensköldens övre vänstra till nedre högra hörn och utmärker ofta oäkta börd. Sköldkanten bildar en bård runt vapenskölden och används i olika färger för att skilja olika grenar av en ätt.

Styckningar	Häroldsbilder	
Delad	Balk	Sköldhuvud
Kluven	Bjälke	Sparre
Kvadrerad	Ginbalk	Stolpe
Styckad	Gironerad	Stråle
Ginstyckad	Kavel	Spets (Gera)
Fyrstyckad	Rutat fält	Störtad spets

SPELARENS HANDBOK

SPELARENS HANDBOK ÄR avsedd för dig som vill spela Eon. Spelarens handbok tar upp alla aspekter av spelet, från en grundläggande genomgång av vad ett rollspel är till skapandet av en rollperson och tips hur man blir en duktig rollspelare.

Boken innehåller fem kapitel som behandlar följande områden:

- I det första kapitlet förklaras vad rollspelet Eon är med ett lättförståeligt spelexempel. Här finns också de grundläggande regelmekanismerna förklarade, till exempel chans, svårighet, ob-slag, fummel och perfekta slag.
- Det nästföljande kapitlet ger spelaren tips om hur man skall gå till väga för att ha så roligt som möjligt och samtidigt få sin rollperson att lyckas. Det finns även en kort handledning med tips och råd hur man får sin rollperson att överleva och vinna strider.
- I det tredje kapitlet beskrivs hur man skapar en rollperson. Här finns förklaringar av de olika raserna, tips på namn för rollpersoner från olika kulturer, samt en stor mängd utvalda tabeller som behövs för att skapa en rollperson. Även färdigheter, yrken, startutrustning och grupprelationer finns med. Kapitlet avslutas med en mycket användbar checklista för att snabbt skapa en rollperson.
- I kapitlet om ägodelar finns utökade utrustningslistor med viktangivelser. Dessutom finns listor med olika typer av mynt, mått, vapen, pansar och andra praktiska saker. I kapitlet ingår ett helt uppslag med bilder på samtliga vapen som finns i regelboken.
- Det sista kapitlet innehåller en ovärderlig beskrivning av Mundana ur rollpersonens subjektiva synvinkel. Denna ger spelaren en god överblick och kännedom om Mundana. Dessutom ingår ett antal handritade kartor över de mest intressanta områdena i Mundana. Allt för att öka spelglädjen och skapa stämning och mystik.

Spelarens handbok är spelarens nyckel till rollspelet Eon och spelvärlden Mundana. Innehållet har tre viktiga funktioner: 1) fungera som referens för spelaren, 2) höja tempot i spelet samt 3) avlasta spelledarens tunga börda.

Eon är ett rollspel från:



Författare: Dan Johansson, Carl Johan Ström, Krister Sundelin, Marco Behrmann, Ola Nilsson.
Omslagsbild: Luis Royo.

För att kunna använda denna bok måste du ha tillgång till Eons grundregler.

#5002

